

TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA E3 CONTADAS AL DETALLE

SUPERJUEGOS

Z
GRUPO ZETA

**SUPLEMENTO
INTERIOR
SUPERTRUCOS**
16 PAGINAS CON
TODAS LAS CLAVES
Y SECRETOS
DE LOS MEJORES
VIDEOJUEGOS
DEL MOMENTO



**PERFECT DARK
A SANGRE FRIA**

ZELDA: MAJORA'S MASK

COLIN McRAE 2

LLEGA LA HORA DE VAGRANT STORY

**LA INTRIGA MEDIEVAL
DEL REINO DE SQUARE**

LISTA
DE EXITOS
DE LOS

60

MEJORES
JUEGOS



8 420565 037006

00098

POR PRIMERA VEZ UNA CONSOLA VA A UNIR A MILLONES DE EUROPEOS



DREAMCAST ES LA PRIMERA CONSOLA DE LA HISTORIA QUE PERMITE JUGAR ON-LINE.

Al incorporar un módem de serie, todos los usuarios de España, Reino Unido, Francia y Alemania, podrán jugar entre ellos con sólo conectar su consola a la línea telefónica. En tiempo real. Como si estuvieran uno al lado del otro. A través de Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet* de Dreamcast, navegarás por Internet. Podrás enviar correo electrónico, chatear y conocer y hacer amigos por toda Europa. O rivales de juego, si así lo prefieres.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

* INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

SEGA™

ncast™



Dreamcast™

UP TO 6 BILLION PLAYERS

SEGA, AND DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. © 2000 SEGA ENTERPRISES, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

En portada

Se ha dicho de él que es el mejor juego hasta la fecha de **PLAYSTATION**. Y como estrella que es, su llegada se está haciendo esperar, aunque finalmente parece que el 21 de Junio lo tendremos entre nosotros, aunque desgraciadamente no traducido a nuestro idioma. Y todo gracias a CRAVE y ACCLAIM, la primera por conseguir los derechos para Europa de los juegos de SQUARE, y la segunda por hacerse con su distribución en nuestro país. Y, por supuesto, los usuarios de **NINTENDO 64** tendrán una cita ineludible con el esperadísimo **PERFECT DARK**, que tras meses y meses de espera y aplazamientos inexplicables verá la luz en las próximas semanas. Y además, que no se os olvide comprobar cuáles son las sorpresas que nos presentaron en la fantástica feria **E3** de Atlanta.

Super nuevo

22 THE KING OF FIGHTERS '99

La popular recreativa de SNK llega esta vez a **PLAYSTATION** con toda la fuerza de los puños de sus fantásticos luchadores.

24 GUITAR FREAKS 2ND MIX

La ampliación del primer título de la serie *Bemani* de KONAMI, que utilizaba una guitarra como joystick.

26 MARVEL VS CAPCOM 2

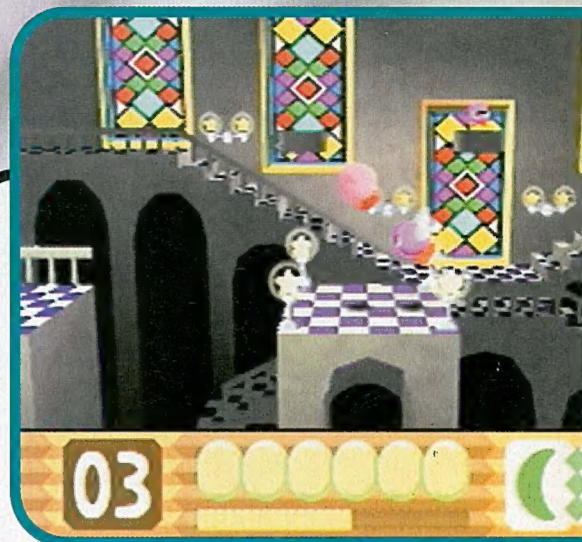
El penúltimo título de la saga VS de CAPCOM muestra increíbles novedades y una jugabilidad mucho más refinada.

28 KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Pese a estar anunciado mucho antes que la salida oficial de **NINTENDO 64**, hemos tenido que esperar varios años para verlo.

52 V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Si ansías un juego de coches con la simulación del mundo de los rallies por bandera y para **DREAMCAST**, ésta es la respuesta.



58 DESTRUCTION DERBY 3D

El tercero de la saga para **PLAYSTATION**, que recuerda por el diseño de los vehículos a lo que vimos en el colosal **DRIVER**.

60 WACKY RACES

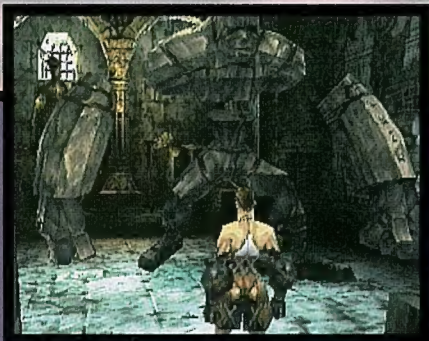
Los famosos autos locos de HANNA BARBERA llegan al mundo de los videojuegos gracias a INFOGRAMES.

68 PERFECT DARK

Acompaña a Joana Dark en una apasionante aventura en la línea de **GOLDENEYE** que llega tarde, pero muy bien.

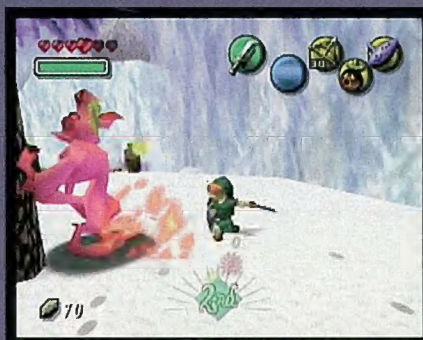
sumario

98



10 VAGRANT STORY

Se nos aproxima el que para muchos es el mejor juego de la historia de **PLAYSTATION**. **THE ELF** te pone a los mandos del juego.



18 ZELDA: MAJORA'S MASK

MAYERICK, el «**IMPERFECT DARK**», guarda el secreto de cómo es la segunda entrega de las aventuras de Link en **NINTENDO 64**.

Secciones

32 E3 DE LOS ANGELES

R. DREAMER, acompañado de Doc (los enanos pagan la mitad del pasaje) fueron a Los Angeles para traernos toda la información de la feria E3. En estas 20 páginas encontrarás todas las propuestas de las diferentes compañías.

6 PRESS START

8 NOTICIAS

82 TOP SUPER JUEGOS

150 SALA DE MAQUINAS

154 LINEA DIRECTA

158 INTERNECIO



A fondo

96 EURO 2000

ELECTRONIC ARTS adapta su FIFA 2000 a la inminente Eurocopa. CHIP & CE, como siempre, os cuenta qué es lo que ofrece.

98 TELEÑECOS RACEMANIA

El medio hombre, medio teleñeco **Nemesis** comenta un juego en el que los populares personajes compiten por la victoria.

100 RONALDO V-FOOTBALL

El astro brasileño es el principal aliciente de un juego que muestra la evolución de INFOGRAMES en cuanto a juegos de fútbol.

102 WORLD WIDE SOCCER 2000

Al igual que ELECTRONIC ARTS con el FIFA 2000, SEGA adapta su emblema futbolístico a la próxima Eurocopa.

104 RESCUE SHOT

Una delirante aventura de NAMCO con la G-Con 45 y el perro Bo de protagonistas. **NEMESIS** os cuenta en qué consiste.

106 CHU CHU ROCKET

El arpón canoso y gruñón de **NEMESIS** analiza el primer juego realmente *On Line* de la todopoderosa DREAMCAST de SEGA.

110 EVERYBODY'S GOLF 2

La segunda parte del mejor juego de golf de PLAYSTATION mejora hasta límites insospechados lo ya conocido.

130 METAL GEAR SOLID

Si en PLAYSTATION acaparó la admiración general, en GAME BOY su magia y calidad obtendrá alabanzas unánimes.



84 COLIN MCRAC RALLY 2.0

Casi dos años hemos tenido que aguardar para volver a disfrutar con el mejor simulador de rallies de la historia. Una pasada.



88 JEDI POWER BATTLES

Los caballeros Jedi y sus espadas láser se introducen en un espectacular *beat'em-up*. El mejor juego sobre el Episodio 1.



92 ECCO THE DOLPHIN: DOF

El defin de APPALOOSA ameriza en DREAMCAST en un juego que gustará a algunos y desesperará a otros. Gráficamente notable.

SUPERJUEGOS

Z
GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons**
y **Antonio Asensio Mosbah**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio y Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier, Bautista Martín, Roberto Serrano Martín y Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández, y Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaría de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: superjuegos@grupozeta.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Subdirector de Marketing: **Carlos Bravo**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumberras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Nuria Gómez (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
EE. UU.: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Reino Unido: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
595 pesetas (incluido transporte)
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



press start

VISITANTES

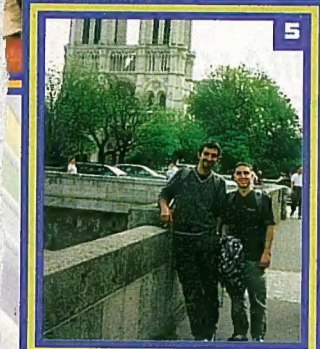


1 EL TORREZNO EIFFEL. El orgullo francés a los pies del mendrugo español. Una imagen para la historia.

2 UNA DOC-SENA. Lamentable juego de palabras para ilustrar una foto lamentable: Doc sobre el río Sena.

En esta sección -que con carácter de urgencia debería ser encuadrada dentro del apartado «Incalificables»- tiene cabida todo aquello que no tiene sitio en ningún otro lado. Para que comprendáis a qué nos referimos, aquí tenéis una buena muestra de esas cosillas tan particulares que ocurren y que nadie puede explicar. La cosa va de visitas.

LUSTRES



3 UN SALLY-DOC. Otro lamentable juego de palabras para ilustrar una evidencia: la guapetona Sally sufriendo el acoso de nuestro minienfermo.

4 ELLAS NUNCA DICEN NO. Mientras haya el más mínimo espacio en sus barrigas (y pague otro), Espe y Mónica seguirán comiendo como descosidas.

5 DOS EN APUROS. Pierden el avión, no saben francés, no tienen un franco... Menos mal que en Notre Dame dan limosna a los jorobados y chiquitines.



6 D'MON SHOW. Hemos visto cosas raras, pero gente que venga en su Luna de Miel a la redacción a ver nos... eso no tiene nombre. Bueno sí, Ramón y Cristina.

7 ¿PS2-PESADOS?. Una consola y dos hombres con un físico superior. Aunque alguno piense que nos referimos a la belleza, lo decimos por los 200 kilos que suman.



Editorial

Este mes lo hemos cerrado con una buena noticia: por fin las joyas de SQUARE van a llegar a los usuarios españoles. Esperemos que la gente de ACCLAIM cuide el producto y traduzca todos los que pueda.

MARCOS GARCIA

SOBRE NOSOTROS

Antes de escribir estas líneas me repaso de cabo a rabo lo que va a salir publicado por si algún tema o juego merecen algún tipo de reflexión. En esta ocasión quisiera comentar la Carta del Mes que aparece en la sección LINEA DIRECTA que nos acusa de cierta parcialidad hacia PS2. Lo primero que debo decir es que me ha extrañado mucho esa queja, además de algún que otro email de idéntico contenido. Si leísteis los comentarios a la consola del primer suplemento, creo que pueden parecer de todo menos un apoyo gratuito a la consola. De hecho, se podría decir que lo primero que produjo a muchos miembros de esta redacción fue un cierto desencanto. Es cierto que el segundo suplemento obtuvo una impresión francamente positiva, pero eso no lo marcamos nosotros, sino los juegos que nos van llegando. Y si los juegos son impresionantes, jamás diremos lo contrario. Por otra parte, creo que nadie puede tacharnos de parcialidad a la hora de hacer un suplemento de PS2 y no uno de DREAMCAST. Os aseguro que hubiera sido nuestra intención haberlo hecho, pero debéis tener en cuenta que no todas las compañías ofrecen las mismas facilidades para proporcionar información. Por ejemplo, todos sabéis el secretismo de NINTENDO para con sus juegos, y SEGA, por ejemplo, tampoco quiso que incluyéramos un vídeo con los juegos de su consola meses antes de salir a la venta. Cada compañía tiene sus propias políticas, todas ellas respetables, y nosotros no podemos sino que adecuarnos a ellas. Yo sólo puedo aseguraros que siempre os ofreceremos una información imparcial y veraz.



noticias

Cuando los alérgicos están con las narices que trinan y los feriantes andan ya por aquí de vuelta de su paseo americano, os traemos unas cuantas noticias para alegraros el verano. A la velocidad que vamos, este 2000 que tanto esperábamos nos va a durar sólo un rato.



CENTRO MAIL

PRIMER CAMPEONATO ONLINE CLIO STARCRAFT EN LOS CENTROS CONFEDERACION

El pasado día 8 de Mayo dio comienzo, en las diferentes salas **Confederación** repartidas por toda **España**, el **Primer Campeonato Clio** con el juego **STARCRAFT** de ordenador como protagonista. Este macrotorneo, en el que sólo pueden participar mayores de edad, tiene ámbito nacional y durará hasta el próximo día 18 de Junio, fecha en que los diez mejores clasificados pasarán a la final del día 24 del mismo mes. Ese gran evento tendrá lugar en la sala **Confederación** de Moncloa (**Madrid**) y el ganador del campeonato se llevará un **Renault Clio RT 1.2** de tres puertas. El resto de finalistas conseguirán interesantes regalos.



NINTENDO

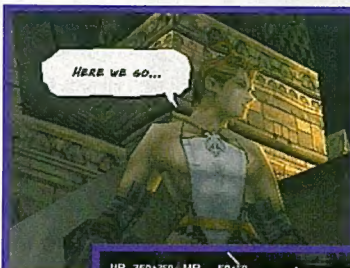
CAMPEONATO NACIONAL CON POKEMON STADIUM



Este alucinante torneo se celebrará, en su primera fase, entre los días 1 y 23 de Junio en el **Mundo Pokemon 2000** del Parque de Atracciones de **Madrid**. De ahí saldrán los 896 finalistas que enfrentarán los días 24 y 25 de Junio para conocer los tres representantes españoles de la Gran Final Europea de **Londres**.

ULTIMA HORA

ACCLAIM DISTRIBUIRA LOS JUEGOS DE SQUARESOFT EN NUESTRO PAIS



En una de las operaciones más sorprendentes del año, **CRAVE**, después de hacerse con los derechos de distribución de la compañía nipona **SQUARESOFT** en **Europa**, ha llegado a un acuerdo con **ACCLAIM** para distribuir en **España** los juegos de tan legendario sello. **FINAL FANTASY IX**, por ejemplo, lo traerán a finales de año. Otras joyas serán **VAGRANT HISTORY** (el 21 de Junio), **FRONT MISSION 3** (para la primera semana de Julio) y **PARASITE EVE 2**, ya a finales de Agosto.

TELEVISION

PRESS START COMIENZA SU ANDADURA

Desde estas páginas queremos desearle la mejor de las suertes a **PRESS START**, un nuevo programa de televisión con los videojuegos como protagonistas que se emite en **Televisión Ciudad Real**. **SUPER JUEGOS** colaborará activa y estrechamente con este espacio.



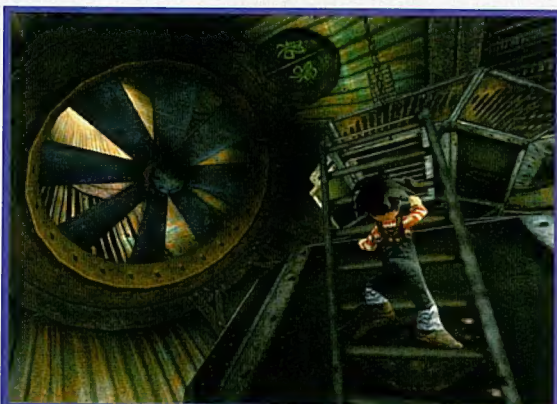
José Luis Cano, director y presentador, y **Vicente Fernández**, responsable del programa **PRESS START**.



UBI SOFT

LA MULTINACIONAL FRANCESA SIGUE SU MARCHA IMPARABLE

Tras la reciente adquisición de los estudios de producción de videojuegos SINISTER GAMES y GROLIER INTERACTIVE, UBI SOFT continúa dando pruebas de su tremendo poderío y acaba de facilitar los nombres de algunos de sus futuros lanzamientos. De la decena de títulos confirmados en este **E3** (echad un ojo a la Feria), hemos querido destacar aquí la impresionante aventura en 3D **EVIL TWIN-CYPRIEN'S CHRONICLES**, que saldrá en otoño y puede ser un verdadero bombazo tanto en **PLAYSTATION 2** como en **DREAMCAST**. Programado por los franceses IN UTERO, este juego mezcla elementos de aventura con abundantes momentos de acción, y posee una calidad gráfica realmente extraordinaria y muy pocas veces vista en consola.



ACUERDOS

KONAMI SE HACE CON LA DISTRIBUCION MUNDIAL DE LA COMPAÑIA TAKARA



En la fotografía el tradicional apretón de manos entre los señores **Sato**, presidente de **TAKARA**, y **Kozuki**, CEO de **KONAMI**, tras la firma del acuerdo.

Al adquirir el 22,8 por ciento de las acciones de **TAKARA**, **KONAMI** se convirtió el pasado día 2 de Mayo en uno de los mayores accionistas de dicha compañía y, gracias a esta operación, se hizo de paso con los derechos de distribución de todos sus productos a nivel mundial. En este acuerdo, con un coste cercano a los tres mil millones de Yens, también se contempla que **TAKARA**, una de las tres empresas jugueteras más importantes de **Japón**, se encargará de la fabricación de juguetes con los personajes más conocidos y emblemáticos de **KONAMI**.

9

- MUSICA
- LIBROS
- DVD
- VHS
- INFORMATICA
- ELECTRONICA DE CONSUMO
- JUEGOS CONSOLA
- SOFTWARE PC
- PERFUMES Y COSMETICOS
- PAPELERIA
- VINOS Y LIGORES
- REGALOS
- PELUCHE

LO MAS CALENTITO

PACK 5 DVD LEGADO ALIEN

precio: 14.995
precio: 12.750
descuento: 15%



ESTAR A LA ULTIMA
EN CINE
TE COSTARA MUY POCO

SERVICIO URGENTE 4 H: www.alcosteurgente.com

(Madrid capital y Barcelona capital)

Atención al cliente: 902 50 52 54

www.alcoste.com
Los más vendidos al mejor precio

ecuality

@ECE


ecclona

DUVA

LD

VERA

Solera&Solera



El cuerpo no
es sino un
recipiente pa-
ra el alma.
Una marione-
ta que se do-
blega a
voluntad de
la tiranía del
alma. Y he
aquí que el
cuerpo no es
eterno, por-
que debe ali-
mentarse de
la carne de
otros, por
miedo a vol-
ver al polvo
del que pro-
cede. Por lo
tanto debe el
alma enga-
ñar, despre-
ciar y
asesinar a
los hombres.

[A. J. DURAN]

VAGRANT

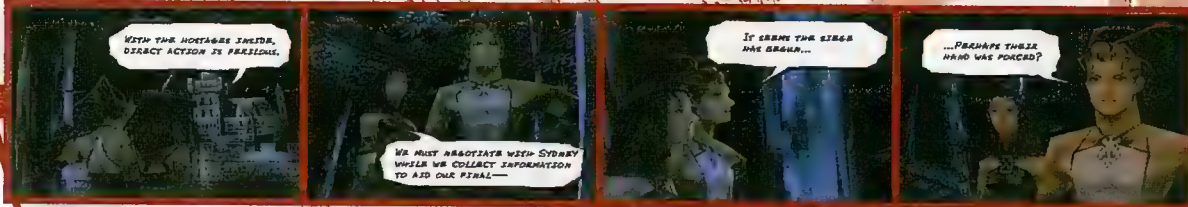


Reportaje

STORY



Leá Monde: la ciudad maldita





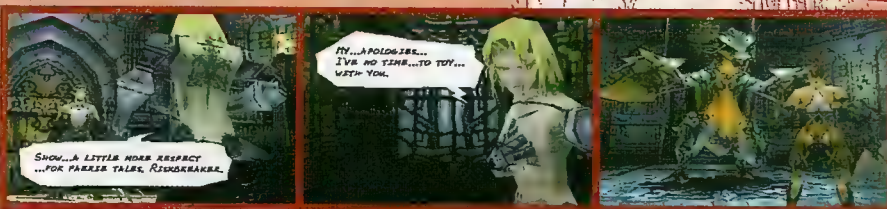
Reportaje



Léa Monde, ciudad maldita, teatro de tragedias e intriga, manicomio abovedado y ruina palaciega regada por la incompreensión humana. Son las mejores definiciones que he podido encontrar al sórdido, pero a la vez maravilloso escenario que SQUARE y un iluminado e inspiradísimo grupo de programación (encabezado por Yasumi Matsuno, Akihiko Yoshida e Hitoshi



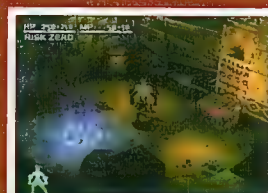
Sakimoto, y padres de OGRE BATTLE, TACTICS OGRE y FINAL FANTASY TACTICS) han elaborado para regalar al resto de la humanidad el videojuego más perfecto que ha surcado jamás **PLAYSTATION**. Mientras escribo estas líneas, algunos pasajes inolvidables de la banda sonora surcan mi sentido auditivo, provocando el consiguiente escalofrío de placer. Creo que **VAGRANT STORY** se puede considerar como el broche de oro de SQUARE a la historia de **PLAYSTATION**. Muy bueno tiene que ser FFIIX si quiere superar a este Adventure RPG, pero lo mejor de todo es que pronto podréis compartir este indescriptible placer, porque SQUARE EUROPE, a través de CRAVE ENT. y ACCLAIM, va a publicar este título en todo el continente. La mala noticia es que no llegará traducido al castellano, pero si tenemos en cuenta su



Recuerda que...



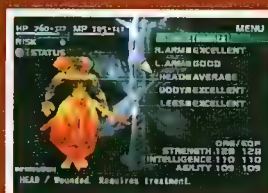
▲ **EL MAPA:** Es de los más completos que hemos podido encontrar en un RPG. Se puede rotar, «zoomear» y mostrará valiosa información sobre las estancias.



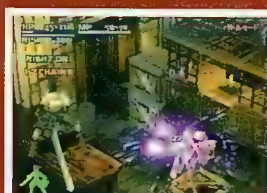
▲ **SALVAR:** Situándonos sobre este círculo mágico podremos salvar la partida y descansar unos segundos. No abundan pero aparecen en el momento adecuado.



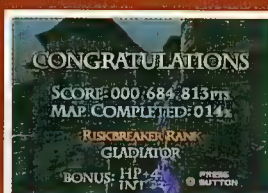
▲ **TRAPS:** Estas baldosas mágicas te darán o quitarán energía al pisar sobre ellas. Hasta que no las pises, o utilices el poder Eureka, no conocerás su posición.



▲ **STATUS:** Si utilizas Analyze en los enemigos y luego eliges la opción Status, podrás conocer con bastante exactitud la salud multipunto del adversario.



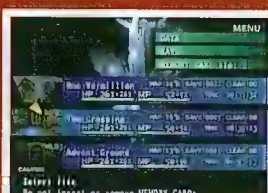
▲ **CHAIN ABILITIES:** El gran aliciente de los combates. Si pulsas los botones en el momento exacto del ataque podrás encadenar más golpes contra el enemigo.



▲ **¡ENHORABUENA!** Tras derrotar a un Final Boss aparecerá esta pantalla con tu score, porcentaje completado, rango actual y una ruleta de la fortuna.



▲ **LAS PRUEBAS:** Aparecerán una vez que hayamos salido de ciertas habitaciones y volvamos a entrar en ellas. Nuestra misión: mejorar el tiempo mostrado.

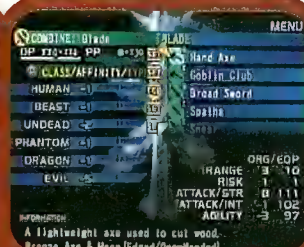


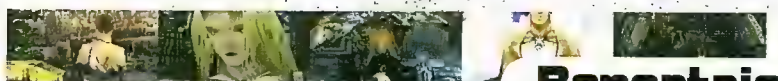
▲ **LAS PARTIDAS:** Cuando vayas a embarcarte en esta aventura procura sanear tus Memory Card, ya que cada partida salvada ocupará tres bloques.

VAGRANT STORY llegará a las tiendas españolas el próximo 21 de Junio de la mano de **ACCLAIM** y todos podréis ser testigos de la mejor creación de **SQUARESOFT** hasta la fecha. Y esto sólo será el inicio, ya que en los próximos meses tendremos a nuestra disposición otras maravillas de **SQUARE** como **FRONT MISSION 3**, **PARASITE EVE 2** y, sobre todo, **FINAL FANTASY IX** su último legado para **PLAYSTATION**.

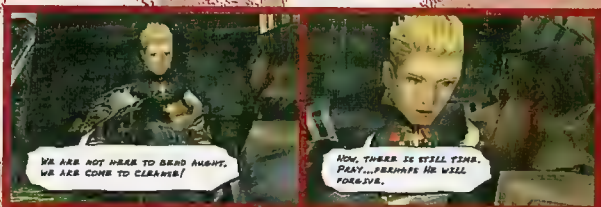


Es el nombre que reciben las tiendas y casas en las que podrás mejorar tus armas. Nada más entrar serás informado de los tipos de material que podrás combinar (bronce, hierro, piel...) y de las opciones principales, como ensamblar armas mezclando Blades (cuchillas) con Grips (empuñaduras), rellenar la barra de energía de las armas (DP) y combinar escudos, armaduras y armas. También podremos, aunque para ello no hará falta estar en una Workshop, desensamblar armas, renombrarlas e incorporar gemas mágicas a su estructura.





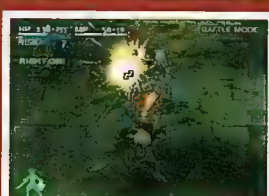
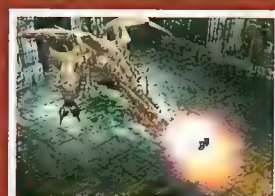
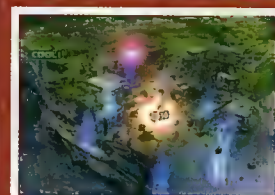
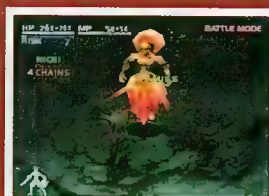
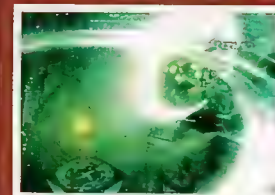
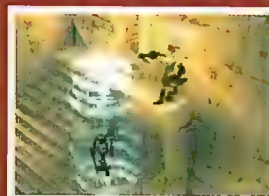
Reportaje



tremenda calidad, os aseguro de corazón que el esfuerzo os va a merecer la pena. Pronto llegarán otros títulos como FRONT MISSION 3, PARASITE EVE 2 y FINAL FANTASY IX, estos dos últimos traducidos al castellano. **VAGRANT STORY** es la culminación del espíritu de superación interno de SQUARE, es lo más grande y maravilloso que se puede esperar de un juego. La lista de cualidades es interminable, y ya tuvisteis ocasión de conocerlas con todo detalle en el número de Abril, pero yo me quedaría con el marcado *look* cómic; con el sorprendente y envolvente guión que enfrenta a tres fuerzas en pos del secreto mejor guardado; con la ciudad maldita de Leá Monde y su magnífica ambienta-

Los combates ponen la salsa a un guión repleto de intrigas y son una constante en **VAGRANT STORY**. La correcta utilización y «customización» de las armas disponibles será fundamental para derrotar a los enemigos más avanzados, así como practicar las chain y defence abilities, utilizar correctamente las magias y dosificar las devastadoras Break Arts. Sólo así podrás conquistar Leá Monde.

iFight!





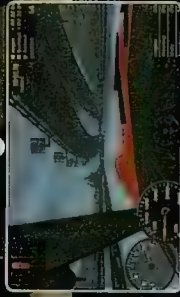
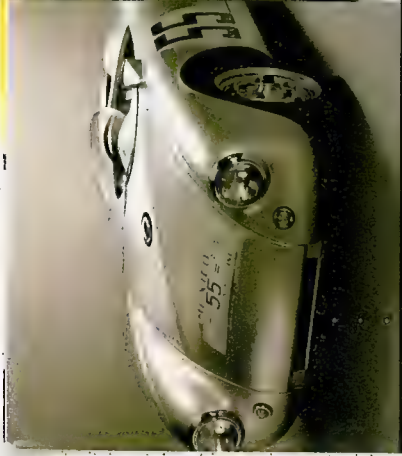
EL FLASHBACK

Para conocer el tortuoso pasado de Ashley Riot, protagonista de VAGRANT STORY, nada mejor que asistir al escalofriante flashback que aparecerá poco después de comenzar nuestra andadura. En él seremos partícipes de una de las escenas más trágicas del mundo del videojuego que no quiero desvelaros en su totalidad. Sidney utilizará los sórdidos recuerdos de Ashley para atormentarle durante el asedio a Leá Monde.

ción, que hará estremecerse todo tu cuerpo y sentir la opresión y agobio de sus desgarradores parajes; con la genial recreación gráfica de todos sus personajes encabezados por el Riskbreaker Ashley Riot, sus gestos, movimientos, expresiones, animación... El mejor entorno tridimensional de PSX con diferencia, más cercano a los 64 que a los 32 bits. Toda esta escenificación parece tan real, que a veces nos costará reprimir ese deseo de acercar nuestro tembloroso dedo a la pantalla del televisor, en busca de esa textura sólida, perfecta, regada por maravillosos efectos de luz. Sombras y luces que habitan en cada uno de los muros, paredes y estructu-

ras. Un mundo vectorial que pondrá a prueba tu capacidad sensorial y sensitiva, en el que te aguardan las situaciones más insólitas, las bestias más apocalípticas y los más encarnizados combates. Todos tenemos una cita con SQUARE el 21 de Junio, pero no mostréis cara de satisfacción, porque el lugar que he elegido para este encuentro es Leá Monde, ciudad maldita. ➡ THE ELF





Aperitivos

Plato Principal



Hazte el amo de la carretera con los supercoches Porsche de todos los tiempos. Abrochate el cinturón dentro del 986 para vivir la experiencia más emocionante del nuevo milenio. Participa en el "Modo Acción" y disfruta de una dosis de adrenalina, o cómpite como si fueras un Piloto de Elite de Pruebas.

Elige el plato que elijas será un banquete.



TRADUCIDO
Y DOBLADO
CASTELLANO



PORSCHE

www.needforspeed.com

NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000

mader in japan

La buena nueva es que **ZELDA** está otra vez entre nosotros. La mala noticia es que la aventura, en esta ocasión, es mucho más compleja y retorcida que en **OCARINA OF TIME**. Una buena noticia para todos aquellos que quedaron prendados con la primera parte de una saga que apunta a convertirse en leyenda, si es que ya no lo es. **MAJORA'S MASK** es una nueva muestra de que el ingenio, hoy por hoy, sigue estando muy por encima de las limitaciones de la máquina.



Las hadas que hay repartidas por todo el mapeado permitirán obtener copiosas recompensas si son devueltas a su lugar de origen. Una de las máscaras que Link puede utilizar vendrá dada de la mano de la «Hada madre», la que permite transformarnos en ¡pollo!



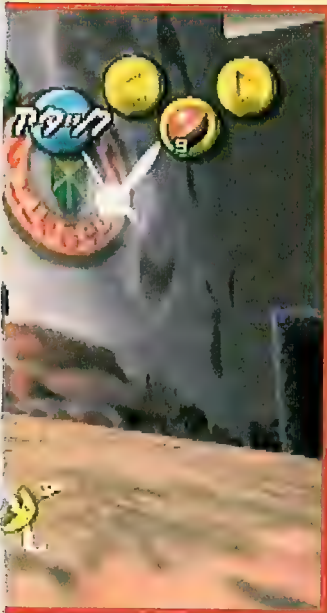
LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



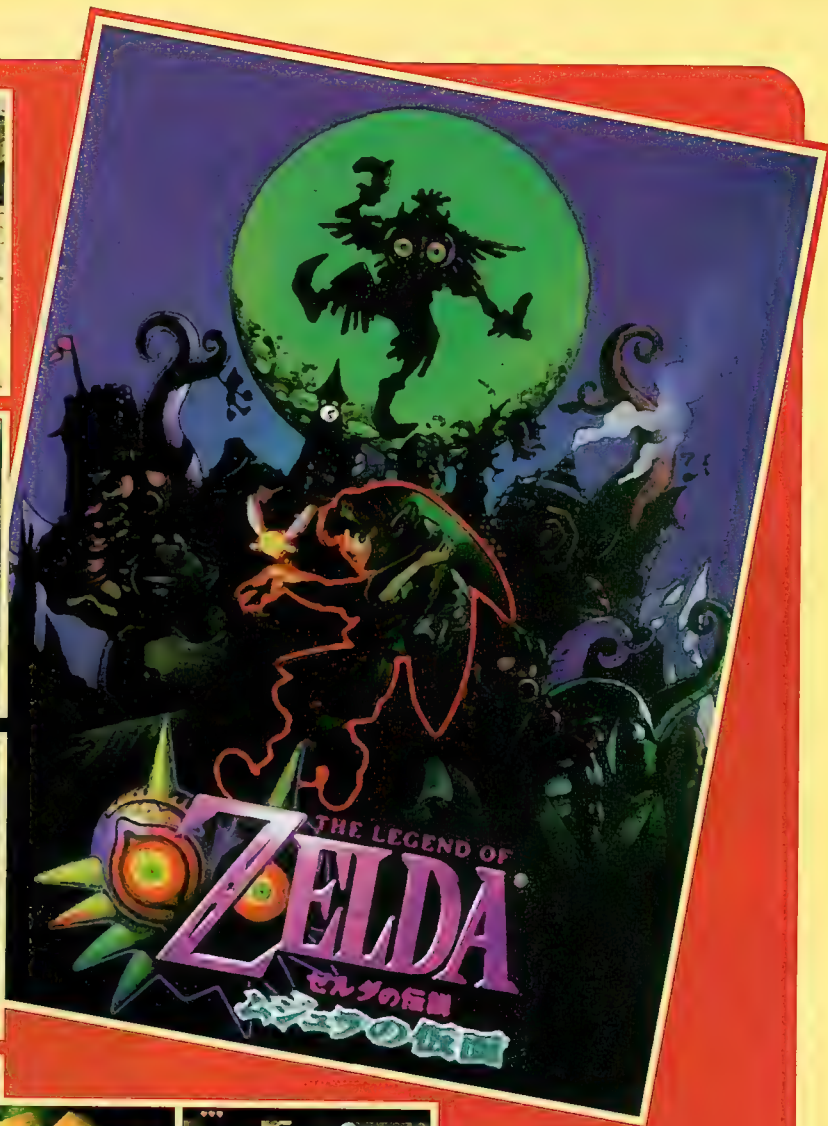
La complejidad del guión su

ndo 64

El control sobre Link no ha variado prácticamente. La asignación de las diferentes acciones se realiza de la misma manera que en todos los ZELDA, ya sea de GB o N64.



La apariencia de Link cambia considerablemente dependiendo de la máscara que se haya colocado. La primera de las que consigue permite, entre otras cosas, utilizar algunas plataformas con forma de flor para alcanzar lugares algo elevados.



19

DA:

Y para demostrarlo, NINTENDO ha creado una soberbia historia en la que, al contrario que en OCARINA OF TIME, el jugador estará obligado a cumplir determinados plazos temporales. De no hacerlo, la aventura concluirá de forma trágica. Así, MAJORA'S MASK plantea en su guión el impacto inminente de la Luna contra la extraña tierra de Talmia. En apenas 72 horas, la catástrofe se consumará, el tiempo justo para que Link, convertido en un extraño ser, recupere la Ocarina que un tal Stalkid le ha robado. Con ella en su poder, Link podrá aprender la melodía que le traslade al primer día de la cuenta atrás. Esto, a priori tan complicado, es, a grosso modo, lo que Link deberá realizar en el primer capítulo de la aventura. Con todo, los

veintidós capítulos restantes estarán repletos de nuevos viajes en el tiempo con los que liberar, de forma permanente, la amenaza que se cierne sobre Talmia. Teniendo en cuenta que una hora en MAJORA'S MASK equivale a unos 45 segundos de tiempo real, es fácil imaginar que las 72 horas que han de pasar en muchos de los 23 capítulos del juego pueden resultar eternas (y eso sin contar las veces que no se logrará el

objetivo a tiempo). Existe una particularidad en Talmia. Esta consiste en que los habitantes que cubren su cara con una máscara obtienen automáticamente las habilidades asignadas a su figura. Así, Link tendrá la oportunidad de adoptar tres personalidades diferentes (como ya ocurriera con anteriori-



SUPER Information

MEGAS 256
PRODUCTOR NINTENDO
PROGRAMADOR NINTENDO



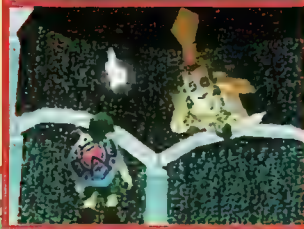
pera con creces lo visto en el ya clásico Ocarina of Time

made in japan

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK



Algunas de las acciones sólo pueden llevarse a cabo en un día concreto, por lo que habrá que hacer tiempo dedicándolo a otro tipo de actividades.



Game Boy Color

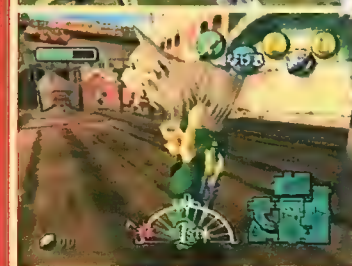
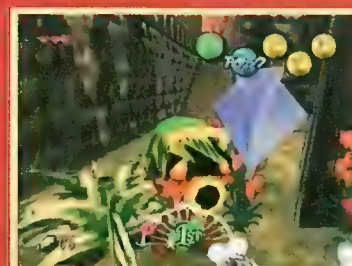
Tras el enorme éxito cosechado por LINK'S AWAKENING en versión color, NINTENDO plantea el lanzamiento de tres nuevas aventuras durante los próximos meses, englobadas en una trilogía que han dado en llamar THE LEGEND OF ZELDA: TRIFORCE SERIES. La primera de las tres entregas se mostró en el pasado E3 de Los Angeles y, como se puede ver, tiene un aspecto que invita a soñar despierto.



dad). Estas son Goron Link, Deku Nuts y Zora Link, y al igual que en OCARINA OF TIME, podrá cabalgar a lomos de Epona. A nivel técnico, MAJORA'S MASK presenta la novedad, dentro de la saga, del Expansion Pak de NINTENDO 64, que permite obtener el doble de resolución en pantalla. Esto, que acaba afectando a la fluidez del entorno 3D, en ningún caso supondrá problema alguno, y menos aún observando la excelente vistosidad de cada una de las 15 localidades que Link visitará. El primer contacto con THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK nos ha servido para comprobar que todo sigue prácticamente igual en la saga. Mismo sistema de juego, mismo control de Link y casi los mismos elementos, aunque la aventura ahora es, eso sí, más compleja y profunda. ➔ J. C. MAYERICK



La primera melodía, una vez recuperada la Ocarina, permitirá a Link retroceder en el tiempo.



Zelda nos impone por primera vez un límite temporal

BÓRRRALES DE GOLPE TODO SU HUMOR INGLÉS



CAMPEONATO ON-LINE CHUCHU ROCKET! CHALLENGE

Dentro de poco vas a poder derrotar a media Europa. Tú solo. Con ayuda de tu Dreamcast. Porque el próximo 10 de junio llega ChuChu Rocket!, el primer juego on-line de la historia de las consolas en Europa. Un juego sin precedentes con el que podrás jugar a través de Internet, y en tiempo real, con jugadores de España, Francia, Gran Bretaña o Alemania. Empieza a entrenar, porque ChuChu Rocket! Challenge, el primer campeonato on-line, comienza el 1 de julio. Apúntate ya en Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

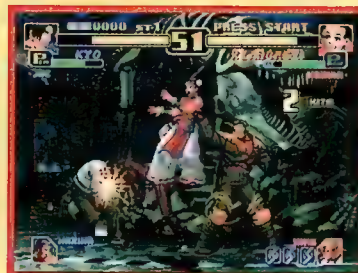
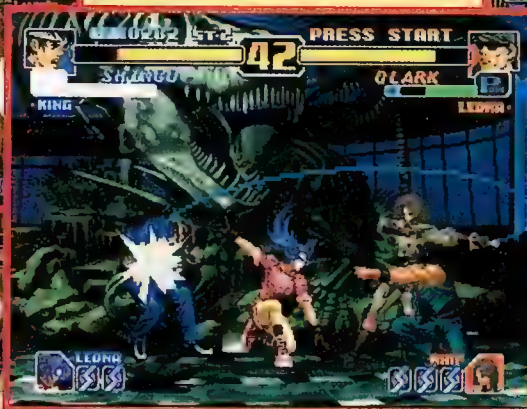
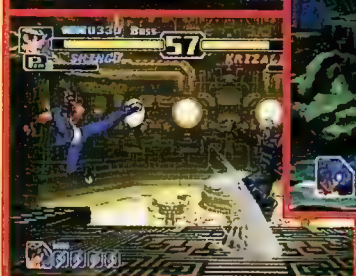
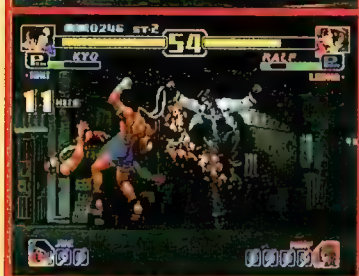
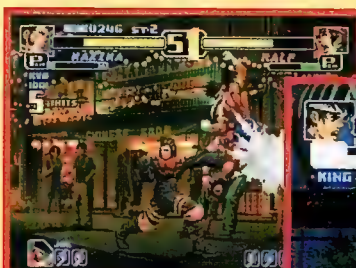
SEGA


Dreamcast
UP TO 6 BILLION PLAYERS

made in japan
in japan
japan

PlayStation

El Color Edit es uno de los nuevos modos incluidos en esta versión PSX de **KING OF FIGHTERS' 99**. En dicho modo podremos elegir la tonalidad de cada uno de los 16 colores diferentes de cada uno de los personajes del juego.



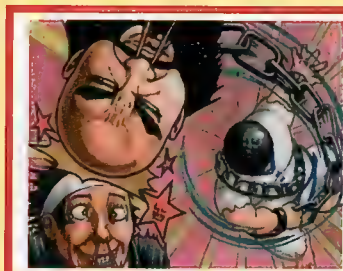
KING OF FIGHTERS' 99

Aunque **KOF' 99** no ha resultado ser, al menos para mí, el mejor título de la saga, al igual que con las anteriores entregas pocos meses después de las navidades aparece la versión **PLAYSTATION**. Como viene siendo habitual, la jugabilidad se ha mantenido intacta con respecto a la versión original de **NEO GEO**, aunque la animación de los personajes, a pesar de haber evolucionado a lo largo de los años, aún denota ciertas carencias. Al igual que las animaciones, los tiempos de carga han ido reduciéndose paulatinamente con cada entrega, y en este último **KING OF FIGHTERS** se hacen tan llevaderos como los de **STREET FIGHTER ALPHA 3**. Sin duda alguna, lo mejor de esta entrega de **KOF' 99** para **PLAYSTATION** son sus extras, entre los cuales destacan más de 260 ilustraciones diferentes, una galería de voces de los personajes y la posibilidad de modificar los colores de cualquiera de los personajes. ➔ doc



SUPER Information

FORMATO: CD ROM
PRODUCTOR: SNK
PROGRAMADOR: SNK



Entre los extras incluidos en esta versión, cabe destacar las cuatro diferentes galerías de ilustraciones: las dos de arriba pertenecen al apartado Art Gallery, y junto a este, se encuentran 168 Unused Arts, 13 Rough Arts y 33 Victory Arts. Junto a estos extras podemos encontrar también el Voice Gallery y el Color Edit.

La gran cantidad de extras dan colorido a un título que ya resultó algo insípido en su versión Neo Geo.

CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

SEGA



Dreamcast™
UP TO 6 BILLION PLAYERS

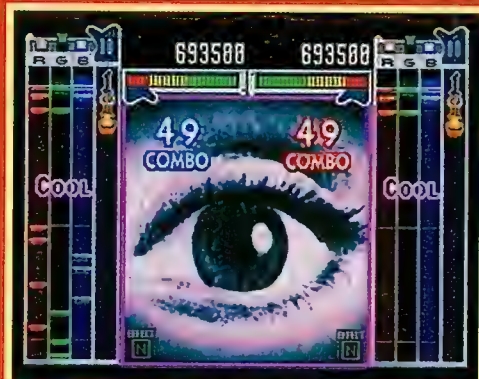
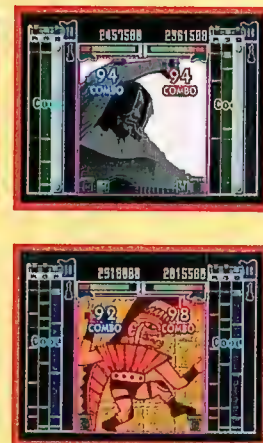
made in japan



Siguiendo los pasos de BEATMANIA, **GUITAR FREAKS** ve ampliado su repertorio gracias a este **2ND MIX APPEND DISC**, el cual incluye nuevas canciones, temas del primer **GUITAR FREAKS** pero más difíciles y los mejores de **DRUMMANIA**.



El modo Edit, sólo disponible en la primera versión de **GUITAR FREAKS** tras completar todos los temas, estará seleccionable en el **2ND MIX** desde el principio.



Tras la aparición de **BEATMANIA**, está claro que el título de la saga Bemani más original y divertido es **GUITAR FREAKS**. Y al fin, tras más de seis meses de espera, su primer *Append Disc* hace aparición en el mercado japonés. Tal y como ocurriría con los cinco *Append* aparecidos para **BEATMANIA**, será indispensable arrancar el juego con el primer CD para poner esta segunda parte de **GUITAR FREAKS**. Las características más llamativas de este nuevo simulador de guitarra son, aparte de la inclusión de más de 30 nuevas can-

SUPER Information

FORMATO CD-ROM

PRODUCTOR KONAMI

PROGRAMADOR KONAMI

ciones, los nuevos modos secretos, que van desde el *Screen*, en el que una pantalla metálica colocada sobre las notas nos impedirá la visión de las mismas, hasta el *Little*, en el cual tan sólo tendremos que utilizar dos botones (el rojo y el verde). Entre las nuevas canciones incluidas destacan las sacadas de la versión **PS2** de **DRUMMANIA** como *Ultimate Power* o *Koi No Dial 6700* y otras como *Fanático*, que emula el flamenco español hasta en las imágenes que aparecen en el centro de la pantalla. Quizá algún día podamos disfrutar con una versión *Pal* de **GUITAR FREAKS** porque, si ya ha llegado **BEATMANIA**, puede ocurrir cualquier cosa. ➔ Doc

GUITAR FREAKS 2ND MIX

HAZ PATÉ CON SU ORGULLO

PIDE TU CHUCHU ROCKET! GRATIS EN DREAMARENA



Bájales los humos a nuestros vecinos. Dales una lección de humildad en el Campeonato ChuChu Rocket! Challenge.

Si ya tienes tu consola, puedes conseguir el juego totalmente gratis.

Sólo tienes que pedirnoslo **conectándote a Dreamarena**, y en muy poco tiempo lo recibirás en casa.

Dreamarena™

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Oferta limitada a un juego por consola.

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

SEGA

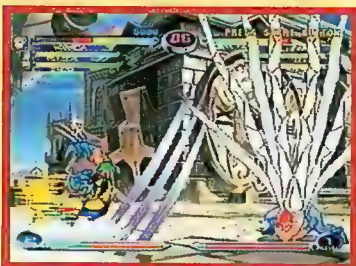
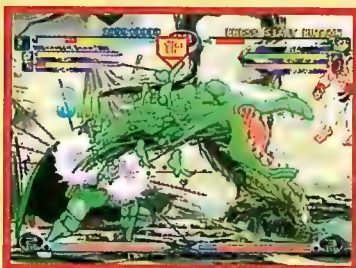
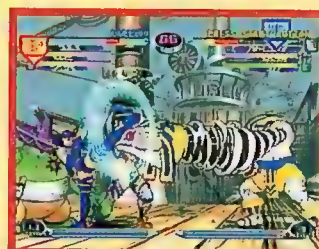
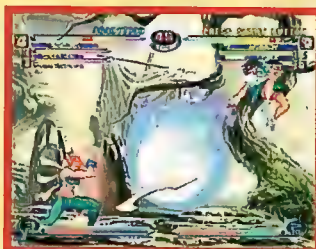
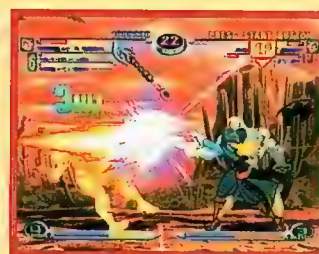
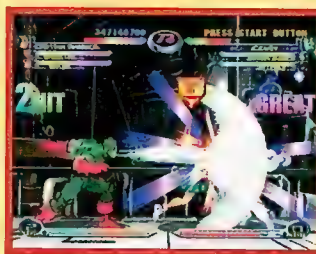


Dreamcast™
UP TO 6 BILLION PLAYERS

made in japan

Parecía extraño que **MARVEL VS CAPCOM 2**, tratándose de la única entrega de la saga VS que posee un 2 en su título, fuera a resultar muy diferente u original con respecto a los anteriores. Pues así es, **MARVEL VS CAPCOM 2** es el título que más novedades, tanto técnicas como jugables, incorpora a la saga de CAPCOM, cuya originalidad menguaba con cada nueva entrega.

Dreamcast



Nada más poner **MARVEL VS CAPCOM 2** en nuestra **DREAMCAST** empezamos a entender por qué la prensa japonesa no dejaba de adularlo. Creíamos que se trataría de una simple secuela, la cuarta entrega de una extraña saga comenzada por **X-MEN VS STREET FIGHTER** y que no parecía tener ni fin ni variación. Fin no sabremos si tendrá con **MARVEL VS CAPCOM 2**, pero lo que es variación, es lo más notable de esta versión. El cambio más importante es sin duda el paso de **CPS-2** a **NAOMI**, lo cual ha propiciado un impresionante aumento de animación en los perso-

SUPER Information

FORMATO GD-ROM

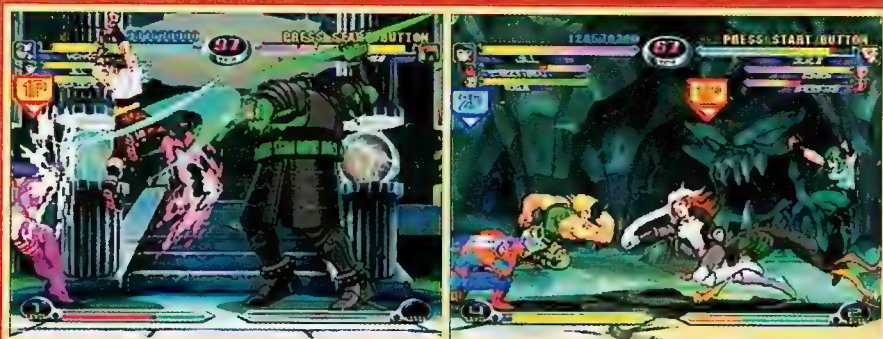
PRODUCTOR CAPCOM

PROGRAMADOR CAPCOM



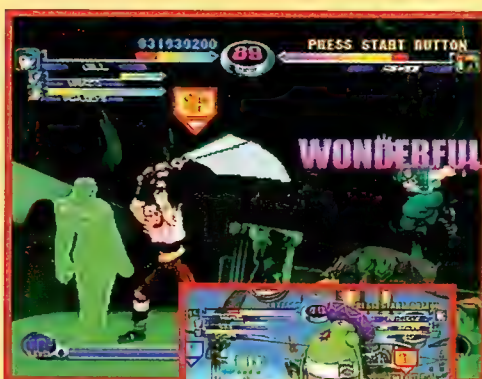
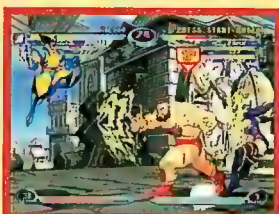
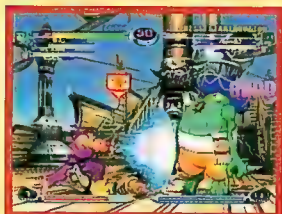
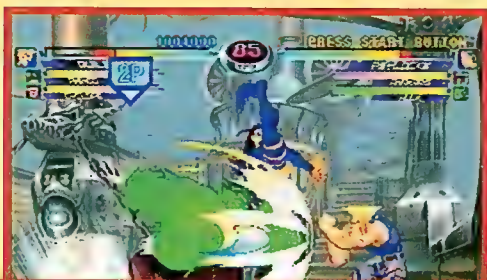
najes y la aparición de nuevos escenarios completamente tridimensionales. Su jugabilidad también ha sido rediseñada, partiendo desde los controles, los cuales limitan los ataques a cuatro. Además, en esta entrega seleccionaremos a tres personajes en lugar de a dos y podremos cambiarlos en cualquier momento e incluso hacer que aparezcan para ayudarnos, como en **KOF'99**. El hecho de haber reducido el número de botones de ataque no ha disminuido en absoluto su jugabilidad, ya que los **chain** y los **combos** aéreos se ejecutarán de un modo

MARVEL vs CAPCOM

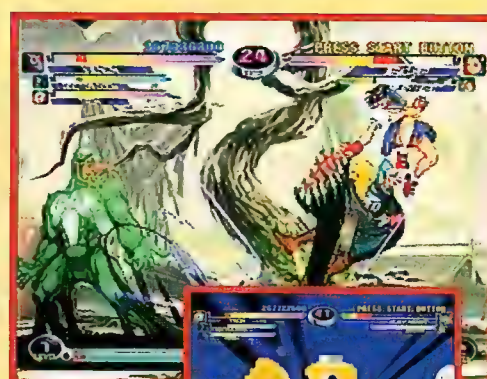


Jugabilidad. Lo más destacado de esta versión con respecto a los anteriores «X VS X» es su renovada jugabilidad. Además de la utilización de sólo 4 botones de ataque, al comenzar tendremos la posibilidad de seleccionar a tres personajes en lugar de dos. Cualquiera de los dos personajes que no se encuentren en pantalla durante los combates podrán ser utilizados como los **Strikers** de **KING OF FIGHTERS' 99**.

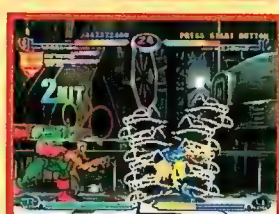




A la izquierda y sobre estas líneas podéis ver dos de los tres seres en los que se transforma el jefe de MARVEL Vs CAPCOM 2.

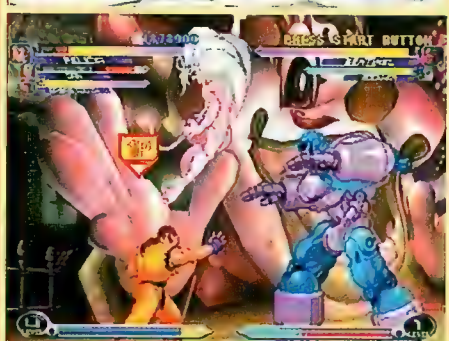
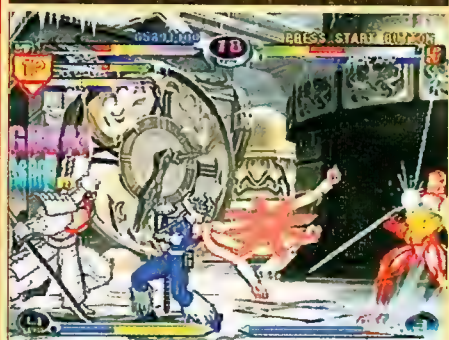


Algunos supers son tan delirantes como éste que veis aquí: un kobun gigante golpea al oponente con un martillo de goma.



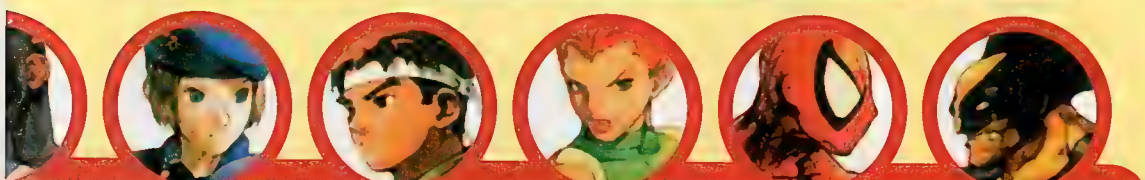
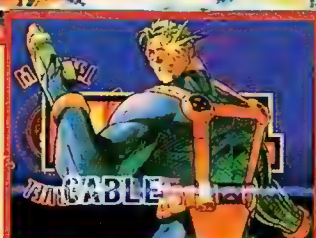
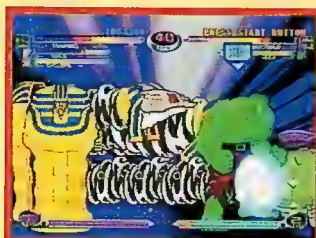
similar, aunque en lugar de pulsar «débil, medio, fuerte» tendremos que pulsar «débil, débil, fuerte». Otra de las novedades de **MARVEL VS CAPCOM 2** son los extras que contiene, como nuevos escenarios, nuevos colores para los personajes y nuevos luchadores que junto a los personajes que aparecen disponibles desde el principio hacen la nada despreciable cifra de 56. Para conseguir dichos extras, tendremos que sumar puntos jugando contra la máquina, jugando *on-line* contra «humanos» (sólo posible en **Japón**) o conectando nuestro mando con nuestra VMS en la recreativa original de **MARVEL VS CAPCOM 2**. Una vez sumados los puntos necesarios, tendremos que canjearlos en un modo llamado *versus shop* a cambio de

56 Personajes. No, no estáis cegatos, es cierto. Nada menos que 56 (incluyendo los iniciales) es el número total de personajes que podréis conseguir en **MARVEL VS CAPCOM 2**. Eso sí, sólo es posible si vivis en **Japón**, ya que la mayoría de los puntos para conseguirlos habrá que hacerlos con la *COIN-Op* y con el *versus on-line*.



COM 2

los tres tipos de puntos diferentes conseguidos. Como de costumbre, esperamos impacientes a que VIRGIN traiga hasta nosotros el mejor título de la saga versus. ➡ DOC



made in japan

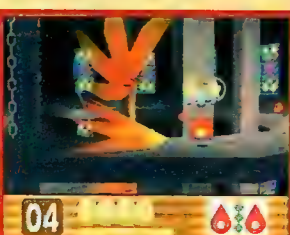
Desde mucho antes del lanzamiento de **NINTENDO 64**, **KIRBY** sonaba como uno de los títulos fuertes que debían apoyar su puesta en escena.

Hoy, casi cuatro años después, el juego ha visto por fin la luz en **Japón**, y a decir verdad, no es ni mucho menos lo que habíamos esperado encontrar. Una verdadera lástima.



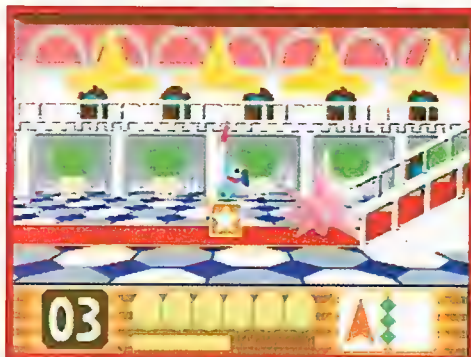
Aunque **KIRBY 64** es una aventura para un solo jugador, cuenta con tres mini-juegos en los que podrán participar cuatro jugadores simultáneamente.

KIRE



Jefes Finales. Es de suponer que, con la llegada de **KIRBY 64** a Europa y Estados Unidos, el nivel de dificultad se verá incrementado. De no ser así, **KIRBY 64** perdería buena parte de su interés, ya que con el nivel de dificultad actual, no pasa de ser un juego sólo apto para los más pequeños de la casa. Los jefes de final de nivel cuentan con unas rutinas de ataque casi prehistóricas, algo que no le hace ningún favor a una leyenda como **KIRBY**.





KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS nos recuerda en exceso a un extraño engendro llamado Yoshi's STORY que apareció hace algún tiempo para **NINTENDO 64**. Tanto Kirby como Yoshi protagonizaron sendos juegos en **SUPER NINTENDO** (KIRBY'S DREAM LAND 3 quedó inédito en nuestro país), excelentes aventuras que debían haber servido como modelo para las futuras entregas de **NINTENDO 64**. No sólo no ha sido así, sino que NINTENDO se ha empeñado en orientar ambos títulos hacia un público eminentemente infantil, algo que ya se vio en Yoshi's STORY y que ahora se vuelve a repetir en **KIRBY 64**. Y es una verdadera lástima porque la calidad técnica de la

obra de HAL supera con mucho todo lo visto en esta consola. También como Yoshi's STORY, se ha tratado de dotar a **KIRBY 64** de un desarrollo 2D, pese a moverse por un entorno enteramente 3D. En cierto modo, **KIRBY 64** nos recuerda mucho a un juego de **PLAYSTATION** como PANDEMONIUM, aunque obviamente sólo en el aspecto gráfico. Los

SUPER Information

MEGAS	256
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	HALLAB.

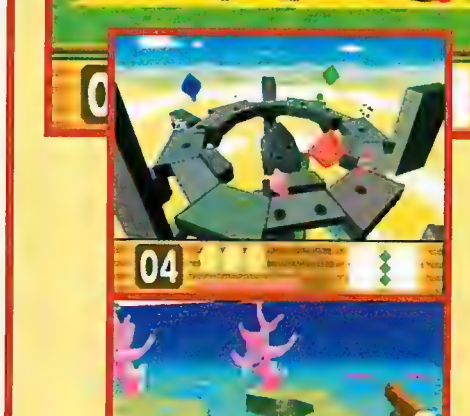
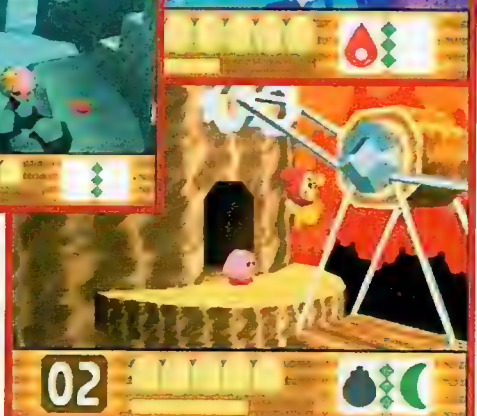
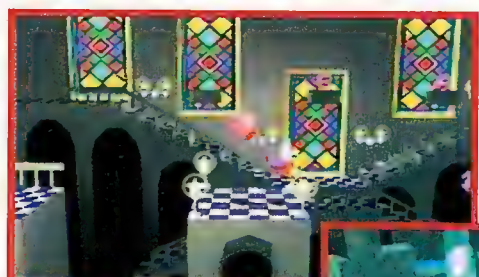
principales elementos de los inolvidables KIRBY para **GAME BOY** o **SUPER NINTENDO** se mantienen en esta nueva entrega de la serie, con mención especial para el polimorfismo del que siem-

pre ha hecho gala Kirby, y que en esta ocasión se ha potenciado con la posibilidad de mezclar las características especiales inhaladas de dos enemigos diferentes.

Se puede, incluso, inhalar dos veces el mismo poder, con lo que la potencia de éste queda multiplicada. El aspecto gráfico de **KIRBY 64** es, con diferencia, lo mejor del juego. Recuerda en ocasiones al de un clásico de **SUPER NINTENDO** como SUPER MARIO RPG, aunque en esta ocasión desde una óptica 3D. Las secuencias animadas que se intercalan entre los diferentes niveles es otra de las características curiosas de este título, ya que están realizadas con tal calidad de detalle que, en ocasiones, parecen no estar siendo generadas en tiempo real. Seguimos decantándonos por los KIRBY de **GAME BOY** o **SUPER NINTENDO**, aunque este **KIRBY 64** no está nada mal.

➔ J. C. MAYERICK

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

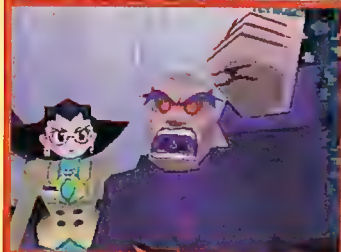
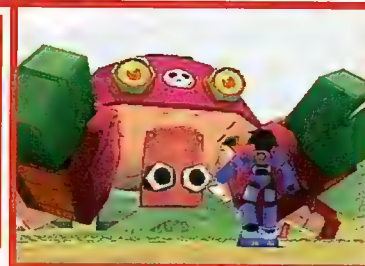
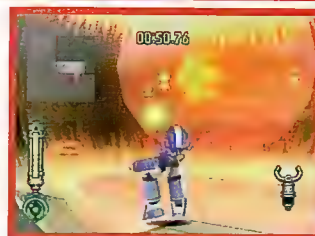


Kirby 64 mezcla clásicos como Super Mario RPG, Kirby's Dream Land 3 y Yoshi's Story

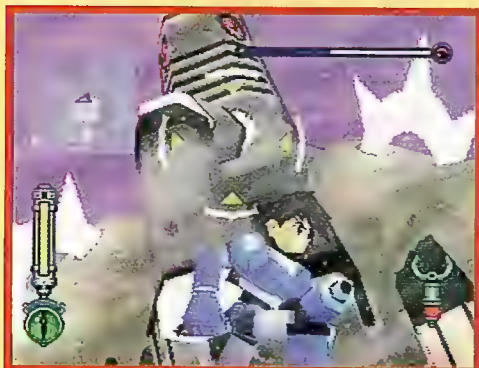
made in japan in japan

Era uno de los títulos más esperados en el mercado japonés desde que CAPCOM incluyera un pequeño adelanto del juego dentro del *package* de TRON NI KOBUN. Como podéis imaginar, hablamos de **ROCKMAN DASH 2**, secuela del celebrado MEGAMAN LEGENDS, en el que el mítico robot azul regresa con gráficos aún más espectaculares y detallistas y unos *final bosses* gigantescos.

PlayStation



CAPCOM se ha permitido la broma de llenar las casas y comercios con múltiples referencias al universo MEGAMAN. Posters, mangas, juguetes, apariciones televisivas...



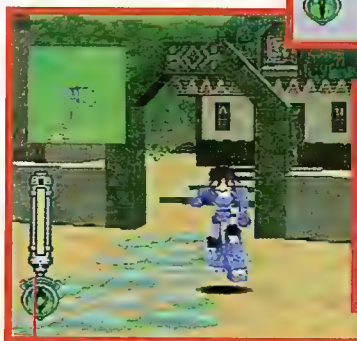
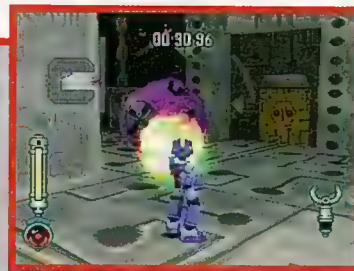
Ha llovido mucho desde aquella *demo* incluida en TRON NI KOBUN a finales del verano del 99. Aquel aperitivo ofreció una ligera idea de cómo sería la secuela de MEGAMAN LEGENDS, pero no ha sido hasta ahora cuando hemos podido comprobar de qué manera ha aprovechado CAPCOM el largo tiempo transcurrido desde ROCKMAN DASH. Las mejoras más evidentes, como podéis imaginar, están relacionadas con el entorno gráfico del juego, infinitamente más suave

SUPER Information

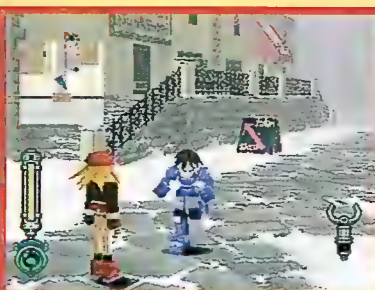
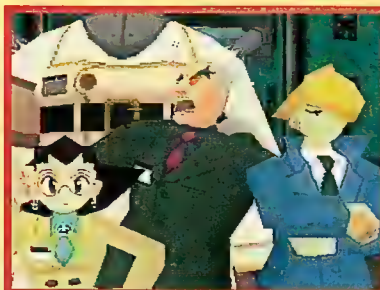
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

y detallado que en TRON NI KOBUN. Los personajes están más estilizados y no hay lugar para la más mínima ralentización o desaparición de polígonos. La trama de **ROCKMAN DASH 2** gana en complejidad a la de su predecesor, con la irrupción en escena de una misteriosa mujer que podría ser la madre de Roll (la compañera de Megaman) y cuya pista siguen los dos protagonistas. Al igual que en el ROCKMAN DASH original, las fases en campo abierto se van turnando con toda una colección

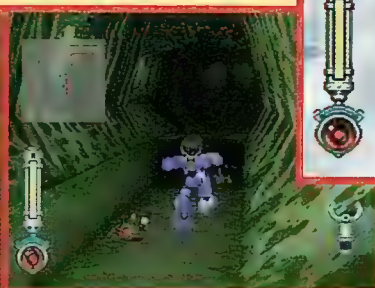
ROCKMAN



En líneas generales, **ROCKMAN DASH 2** sigue al pie de la letra la mecánica de su antecesor, aunque más adelante se empiezan a apreciar las novedades. Como en el primer DASH y en TRON NI KOBUN, CAPCOM ha utilizado el propio *engine* 3D del juego para crear las espectaculares secuencias de introducción que animan la aventura.



Las primeras fases de **ROCKMAN DASH 2** se desarrollan en parajes helados, aunque bastante transitados.



DASH 2 nos ofrece el reencuentro con viejos conocidos, como Tron Bonne, su hermano Tiesel y su ejército de criados mecánicos, los entrañables Kobuns (bautizados en Occidente como ServeBots).



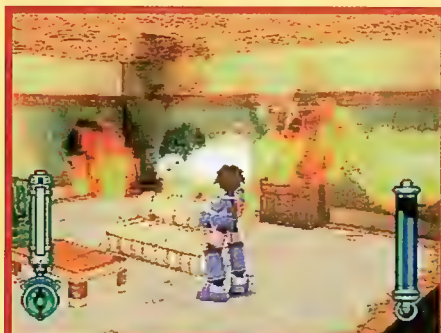
de mazmorras que investigar y pueblos que visitar en busca de nuevas piezas que mejoren la fisonomía de megaman. Jugar a **ROCKMAN DASH 2** llega a ser un infierno debido al idioma japonés, por lo que os recomiendo que esperéis, por lo menos, a la versión **USA**, recién presentada en el **E3** (si es que no sale en **España**). Aún no hay noticias de un lanzamiento europeo, y teniendo en cuenta que TRON NI KOBUN aún no ha llegado aquí, no hay motivos para ser optimistas. ➡ **NEMESIS**



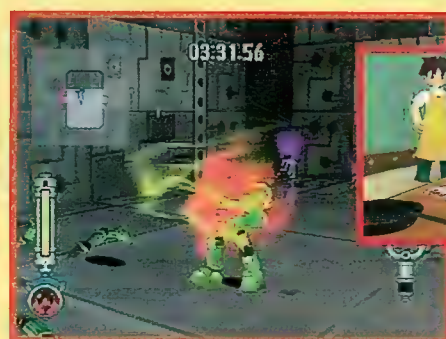
Megaman 64

Junto a **ROCKMAN DASH 2**, CAPCOM ha presentado en el reciente **E3** celebrado en **Los Angeles** las primeras imágenes del **MEGAMAN** para **NINTENDO 64**. Como podéis ver, todo parece indicar que se trata de una versión, con mejores gráficos, del **ROCKMAN DASH/MEGAMAN LEGENDS** de **PLAYSTATION** que todos conocemos. Como novedad más reseñable, CAPCOM anunció la incorporación de un nuevo modo de juego, bautizado como **Time Attack Event**. Habrá que ver el juego en movimiento, aunque la cosa promete bastante.

DASH 2



Aquí tenéis una buena muestra de cómo CAPCOM ha cuidado las texturas del juego hasta el más mínimo detalle.



En el universo de **DASH 2** los continentes han quedado sumergidos bajo el agua de los océanos. La única fuente de energía que mantiene vivo al resto de la civilización se halla oculta en el interior de antiguas ruinas.



FERIA E3

FERIA E3



LOS ANGELES REV



POR R. DREAMER & DOC

Intuir que ésta iba a ser la primera feria con las consolas de nueva generación como protagonistas era un cosa, y la odisea de llegar hasta la inmensa urbe que acoge el E3 otra. Sólo después de pasear durante un caluroso día a orillas del Sena disfrutando con todo tipo de monumentos y de sufrir once horas de vuelo, pisamos la tierra de la ciudad de las estrellas. Al día siguiente esperamos impacientes que se abrieran las puertas de la mayor feria del mundo del videojuego. El impacto, como siempre, fue brutal. La cantidad de novedades desbordaba nuestra capacidad de sintetizar toda la información que arrasaba nuestras neuronas. Bellas azafatas promocionando juegos, personajes con impresionantes disfraces (desde los orangutanes del Planeta de los Simios, pasando por siniestros vampiros), y llegando a cualquier mascota famosa del

mundillo que puedas imaginar. De todo aquel maremagnum de stands destacaban los enormes emplazamientos de SONY mostrando su **PLAYSTATION 2**, de SEGA con su nueva línea de lanzamientos para **DREAMCAST** y de NINTENDO, que no presentó ni **DOLPHIN** ni **GAME BOY ADVANCE**. Pero el auténtico epicentro del E3

fue el vídeo que mostraba KONAMI de METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY en un gigantesco panel. Todas las imágenes que contemplamos anonadados eran generadas por la consola, aunque al

principio costara creérselo. Sin duda, MGS2 ha sido el juego del E3 2000 y es el primero que marca con absoluta claridad un gran salto entre los 32 y los 128 bits.

**METAL GEAR SOLID 2 PARA
PLAYSTATION 2 SE ERIGIÓ
COMO EL PROTAGONISTA IN-
DISCUTIBLE DEL E3. KONAMI
TIENE PREVISTO EL LANZA-
MIENTO DE SU NUEVA CRIATU-
RA PARA OTOÑO DEL 2001.**



1 Nieves de UBI SOFT sorprendida en los stands de la competencia pellizcando a R. DREAMER.

2 SONY no reparó en gastos a la hora de decorar su stand, y LEGEND OF DRAGOON es tan sólo un ejemplo.

3 SEGA contaba con uno de los emplazamientos más espectaculares, con actuaciones incluidas.

4 Ulala, la protagonista de SPACE CHANNEL FIVE, nos deleitó con una magnífica coreografía acompañada de sus mejores amigos.

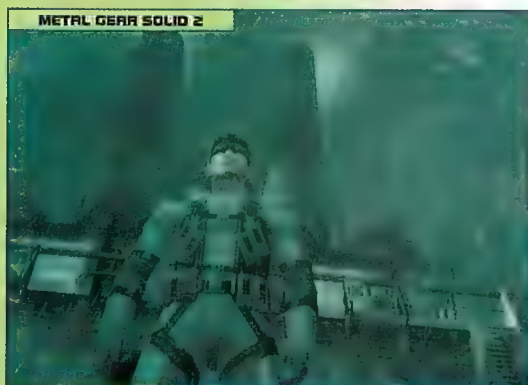
5 Esta es una de las impresionantes entradas a Los Angeles Convention Center con SEGA como motivo principal.

6 En el stand de ELECTRONIC ARTS el público se agolpaba para contemplar las últimas producciones de la compañía americana.

7 Nuestros colegas de PC PLUS también visitaron el E3. El último día se les vio algo cansados.



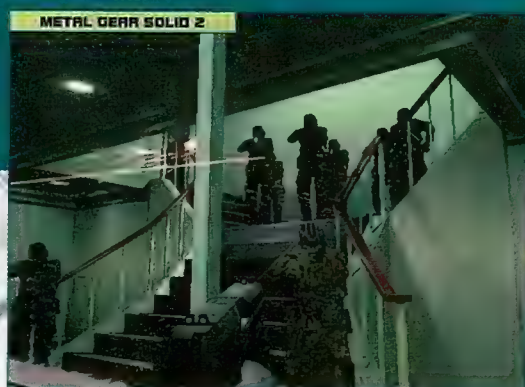
REVELAN SU SEXO



eLECTRONIC
eNTERTAINMENT
eXPO

2000

los angeles



▲ MGS2. Hideo Kojima dejó con la boca abierta a todos los asistentes al E3, porque muy poco público se quedó sin ver el video de su última creación en el stand de KONAMI.

FERIA E3



FERIA E3

SONY

▼ PLAYSTATION 2

La nueva consola de SONY ha acaparado gran parte de la atención de la feria. Además de los juegos que ya pudimos ver en el **Tokyo Game Show**, el stand de SONY mostraba un buen número de novedades. Así, tuvimos oportunidad de ver una versión más avanzada de GT 2000 que era una auténtica pasada. También asistimos a una rueda de prensa en la que se nos enseñaron varios productos en los que están involucrados los equipos de desarrollo de SONY. WIPEOUT FUSION fue uno de los más impactantes, y como en ocasiones anteriores, sigue haciendo gala de una ve-

locidad frenética y unos efectos visuales espléndidos. Sin embargo, no tuvimos la oportunidad de contemplar en acción uno de los títulos más prometedores para **PLAYSTATION 2**, **GETAWAY**. En él se representan 70 kilómetros cuadrados de la ciudad de **Londres** en los que tendremos que desen-

volvernos para robar coches y huir de nuestros perseguidores (entre los que se encuentra la policía). Y como podéis comprobar en las pantallas, el juego tiene una pinta realmente increíble.

EL ESPACIO QUE OTROS AÑOS ESTABA RESERVADO PARA PSX ESTABA OCUPADO ESTE AÑO POR LAS NOVEDADES PARA PLAYSTATION 2. SIN DUDA, UN BUEN INDICATIVO DE LA SALUD DE ESTA CONSOLA

e L E C T R O N I C e N T E R T A

▼ >>>>>>

THE GETAWAY



THE GETAWAY



THE GETAWAY



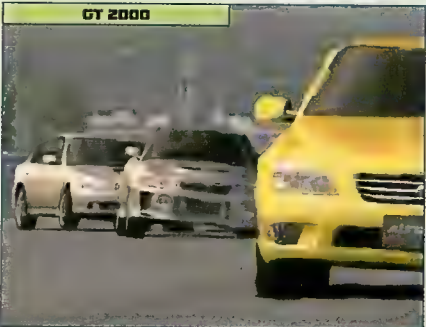
GT 2000



GT 2000



GT 2000



▲ A LO GRANDE. Los efectos de GT 2000 dotan de un realismo inusitado a cada carrera. Como muestra vemos el efecto del calor del asfalto.

WIPEOUT FUSION



WIPEOUT FUSION



DARKAN



DROPSHIP



FORMULA ONE 2000



SPRINT CAR RACING

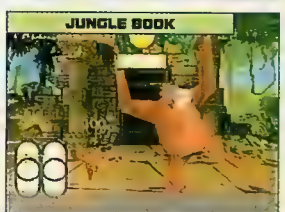
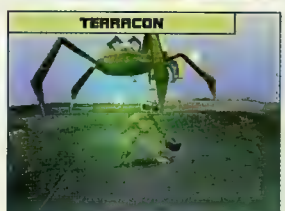
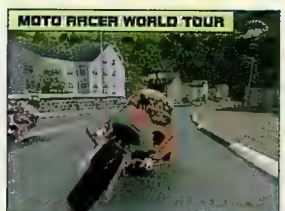
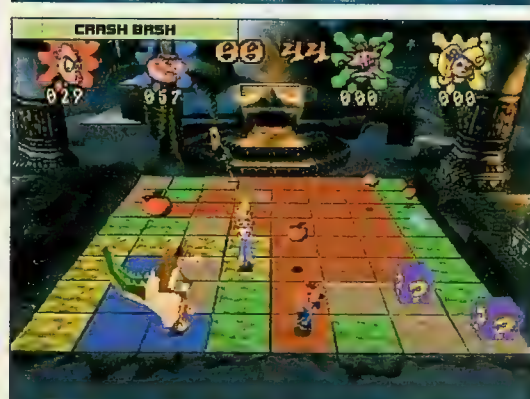
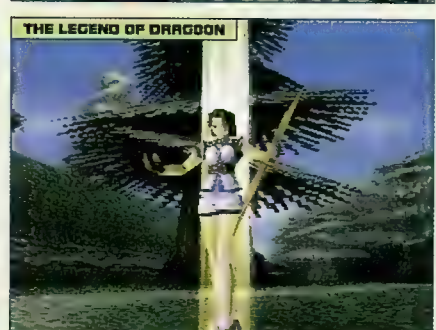
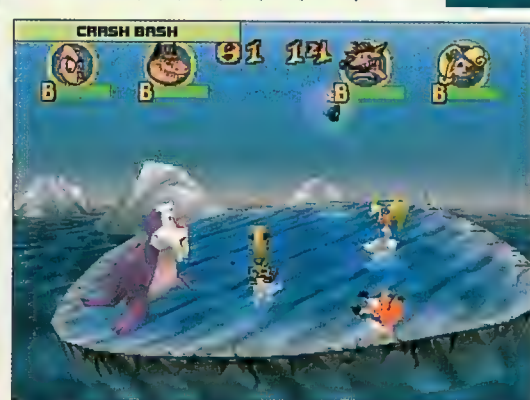
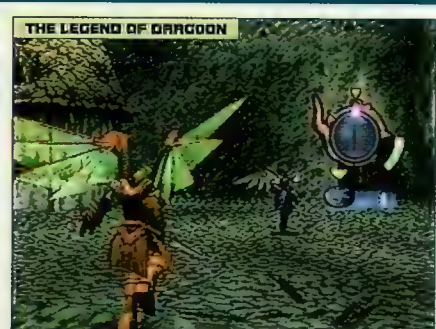




PLAYSTATION

SONY continúa mimando a la máquina que les ha encumbrado a la cima en el mercado de los videojuegos. A pesar de que la estrella ha sido su hermana mayor, **PLAYSTATION** contaba con un montón de novedades. Sin duda, una buena noticia para los millones de usuarios de esta consola en todo el mundo. Las nuevas aventuras de Crash Bandicoot y su pandilla en un curioso título de minijuegos, Aladdin en 3D, la última entrega de la saga Fórmula 1, **THE LEGEND OF DRAGON** y **CHASE THE EXPRESS**, son sólo algunos de los productos que se mostraron en el **E3**.

INMENT expo 2000 los angeles



▲ UNA MARAVILLA. En navidades podremos disfrutar con la respuesta de SONY a la saga FINAL FANTASY llamada **THE LEGEND OF DRAGON**, un preciosista RPG.

FERIA E3



FERIA E3

SEGA

El stand de SEGA fue una de las citas obligadas del E3. La oferta de títulos que se exhibía rebasaba con creces las expectativas antes de la feria. SEGA prestó especial atención a juegos que ya han sido todo un éxito en Japón.

SHENMUE, por ejemplo, contaba con varios expositores que mostraban diferentes áreas del juego para que cualquiera disfrutara con ellas durante los escasos minutos libres de que podíamos gozar. D2 también estaba presente, así como SPACE CHANNEL 5, cuya protagonista actuaba junto a un grupo de baile en un escenario que SEGA había dispuesto en su stand. Pero junto a los productos

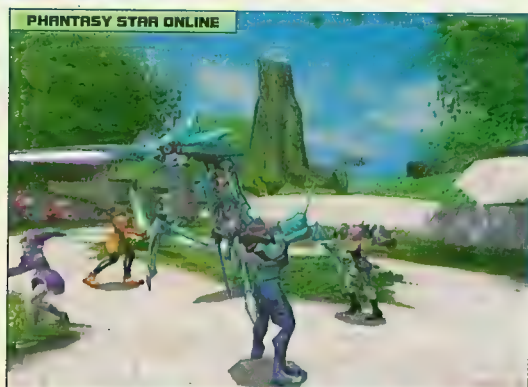
de los que ya habíamos tenido noticias anteriormente, hallamos auténticas sorpresas, como la versión jugable de ILLBLEED, OUTTRIGGER, F355 CHALLENGE y muchos más. SEGA presentó también nuevo hardware para DREAMCAST, entre el que se incluía el ratón (muy útil para jugar a QUAKE III ARE-

NA), una unidad de DVD y una VMS que sirve para reproducir ficheros MP3. La compañía ha seguido su política para potenciar los juegos on line, entre los que destacaba PHANTASY STAR ONLINE.

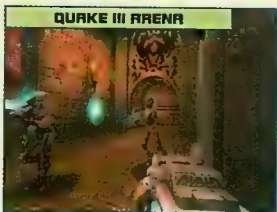
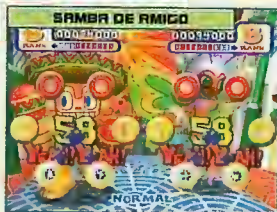
JUNTO A LA APUESTA DE JUEGOS ON LINE, SEGA HA SIDO UNA DE LAS COMPAÑÍAS QUE MÁS NOVEDADES HA PRESENTADO EN LOS ANGELES, ABAR-CANDO TODOS LOS GÉNEROS Y MOSTRANDO GRAN CALIDAD



e L E C T R O N I C e N T E R T A



▲ EL TERROR. ILLBLEED viene dispuesto a hacernos temblar. En él nos meteremos en la atracción de una casa encantada donde tendremos que sobrevivir.



▼ ENTREVISTA

YU SUZUKI ■

CORPORATE VICE PRESIDENT, SOFT R&D HQ.

Su primer juego exclusivo para consola ha sido SHENMUE, ¿en qué se inspiró?

En un viaje a **China**, donde me quedé asombrado por sus paisajes, la Muralla China y sus ciudades.

¿Es cierto que algunos personajes del juego están basados en personas reales?

Sí, algunos programadores han aparecido en SHENMUE, por ejemplo yo mismo.

¿Le gustaría hacer un juego como SHENMUE ONLINE?

No es posible llevarlo a cabo, SHENMUE sigue una historia li-



neal que sería imposible plasmar en un juego en red sin perder su atractivo. Pero sí me gustaría crear un nuevo género *on line*, mezclando el estilo del cine con la jugabilidad, creando primero un entorno multijugador y

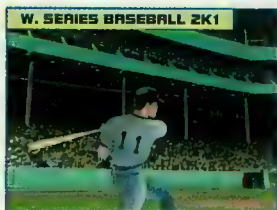
después dando forma al juego.

Entre los nuevos proyectos de AM2, ¿qué nos puede contar de la entrega de F355 CHALLENGE para DREAMCAST?

El juego cuenta con 9 circuitos reales, como Laguna Seca. Hay 9 modos de juego, de los que sólo mostramos 2 en el **E3**. Le entrega para consola será prácticamente idéntica al *arcade*, aunque nos ha costado mucho pasar el juego de las cuatro placas **NAOMI** del original a **DREAMCAST**.

INMENT expo 2000 los angeles

<<<<<<< ▼



▲ **EL SUPERESPIA.** Poco pudimos ver de este título. Pero la variedad (hasta podemos conducir una moto), puede ser su punto fuerte.

FERIA E3

FERIA E3



NINTENDO

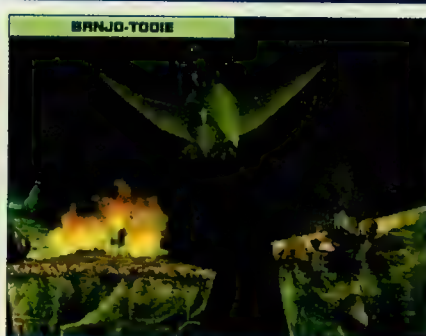
Los usuarios de **NINTENDO 64** pueden agradecer la nueva hornada de títulos para su consola. Algunos ya fueron anunciados el año pasado en el **E3**, y esta vez ya hemos podido observar que realmente cumplen con lo esperado. Es el caso de **PERFECT DARK**, una de las maravillas a las que nos tiene acostumbrados esta compañía. Incluso pudimos ver en directo a la belleza que protagoniza el spot publicitario del juego que se emite en **EE.UU.** mientras firmaba autógrafos. Pero hay un título en concreto que ha sufrido un cambio espectacular. El que fuera conocido como **CONKER'S TALES**, ahora bajo el nombre de **CONKER'S**

BAD FUR DAY, ha pasado de presentar un aspecto infantil a introducirse en el socarrón humor adulto. Junto a la acción encontraremos todo tipo de bromas picaronas y veremos a su protagonista pelear con resaca después de una noche loca. Sin embargo, en el stand de **NINTENDO** ha faltado

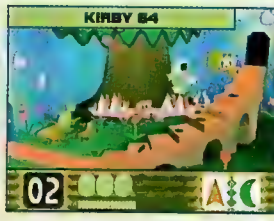
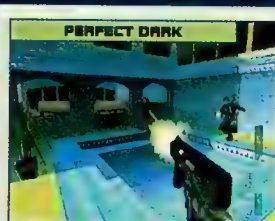
DOLPHIN. Todo el mundo esperaba obtener información sobre la nueva máquina de **NINTENDO**. Y tampoco se facilitó ninguna noticia sobre el lanzamiento de **GAME BOY ADVANCE**.

EN NINTENDO NOS SORPRENDIÓ NO ENCONTRAR NINGUNA INFORMACIÓN SOBRE SU CONSOLA DE NUEVA GENERACIÓN, PERO HALLAMOS UN MONTÓN DE NOVEDADES PARA GAME BOY COLOR Y NINTENDO 64

e L E C T R O N I C e N T E R T A I N M E N T



▲ **LA PAREJA**. En su segunda aventura, Banjo tendrá la capacidad de transformarse en casi cualquier cosa: un submarino, un furgón, un T-Rex, etc.



CAPCOM

CAPCOM es una de las compañías que está apostando por todos los sistemas. Una de las principales atracciones de su *stand* fue ONIMUSHA para **PLAYSTATION 2**, que se ha convertido en una superproducción sin precedentes, y que cuenta con detallados escenarios y personajes (estos últimos recreados con más de 10.000 polígonos), un apasionante argumento y un novedoso sistema de armas. Pero el resto del catálogo no dejó de sorprendernos en ningún momento. Como la versión para **DREAMCAST** de CAPCOM Vs. SNK: MILLENNIUM FIGHT 2000, con más de 50 personajes, y que no será lanzada hasta finales de Agosto, al mismo tiempo que la entrega *arcade*, y que pasa a engrosar la

larga lista de títulos que la factoría de CAPCOM está desarrollando para los 128 bits de SEGA. **PLAYSTATION** también contaba con un juego excepcional y que nadie se esperaba, **DINO CRISIS 2**, la última producción de **Shinji Mikami** (el padre de la saga **RESIDENT EVIL**). Por último, pero no por ello

menos importante, el *stand* de CAPCOM tenía varios expositores con una versión jugable de **RESIDENT EVIL 0**, el primer capítulo de esta serie creado en exclusiva para **NINTENDO 64**.

**CAPCOM HA APOSTADO FUERTE
POR LAS MÁQUINAS DE 128
BITS. AHORA LE TOCA EL
TURNO A PLAYSTATION 2 CON
ONIMUSHA: WARLOARDS, PERO
SIN DESCUIDAR EN NINGÚN
MOMENTO OTROS FORMATOS**

IN MENT **e x p o** 2000 los angeles

<<<<<<< ▼



RESIDENT EVIL 0



POWER STONE 2



STREET FIGHTER STRIKE



SPAWN



STRIDER 2



BREATH OF FIRE IV



ONIMUSHA



ONIMUSHA



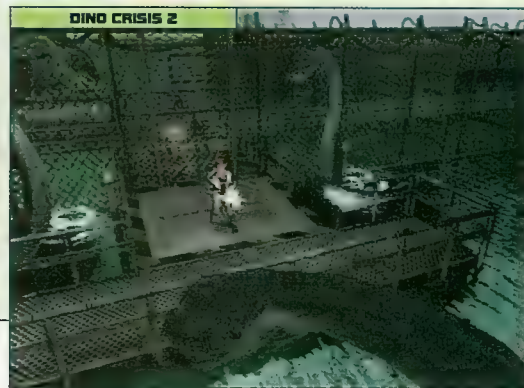
ONIMUSHA



DINO CRISIS 2



DINO CRISIS 2



DINO CRISIS 2

▲ EL NINJA. ONIMUSHA cuenta con un sistema de juego similar a **RESIDENT EVIL**, aunque se ha ideado un novedoso sistema para mejorar las armas.

FERIA E3

FERIA E3



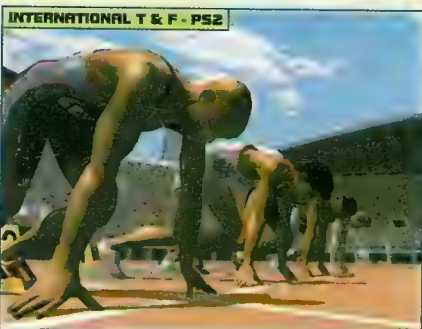
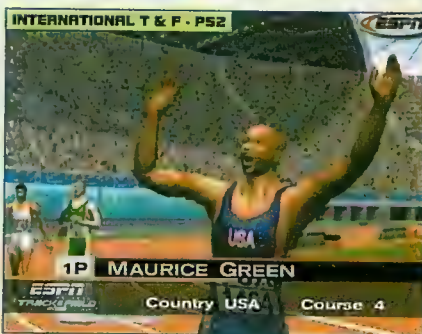
KONAMI

El stand de KONAMI puede presumir de ser uno de los más visitados de todo el E3. Cada hora, cientos de personas se hacinaban frente a la pantalla gigante donde se mostraban las primeras imágenes al mundo de METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY. Al final de la proyección se podía leer: METAL GEAR SOLID cambió el mundo, ahora el mundo cambia METAL GEAR SOLID. Y no podían haber elegido una frase más acertada, porque con lo que ha hecho Hideo Kojima con *PLAYSTATION 2*, habrá un antes y un después. Por fin nos hemos encontrado con un auténtico fuera de serie para los 128 bits de SONY, pues aunque se habían visto

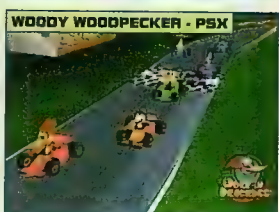
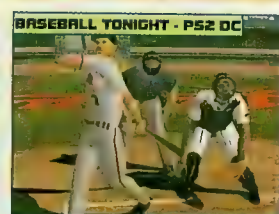
buenos juegos, ninguno alcanza la brillantez de METAL GEAR SOLID 2. No era éste el único título para *PLAYSTATION 2*. INTERNATIONAL TRACK & FIELD también salta a la consola de nueva generación de SONY con una impresionante versión, en la que Maurice Green ha participado para que capturen sus movimientos. Del resto del catálogo, junto a la serie *Bemani*, destacan los títulos producidos por UNIVERSAL, como THE MUMMY para DREAMCAST y MONSTER FORCE de PSX.

KONAMI HA VUELTO A DAR LA CAMPANADA EN UN E3. Y DE NUEVO HA SIDO CON METAL GEAR SOLID. DESPUÉS DE VER EL VÍDEO, NO PODEMOS ESPERAR HASTA SU LANZAMIENTO PREVISTO EN EL 2001.

eLECTRONIC eNTERTA



▲ DEPORTES. La saga INTERNATIONAL TRACK & FIELD de KONAMI entra por la puerta grande en *PLAYSTATION 2*, con un apartado gráfico incommensurable.



FERIA

FERIA E3

CRAVE ENT.



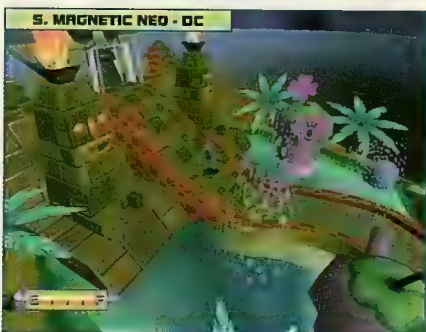
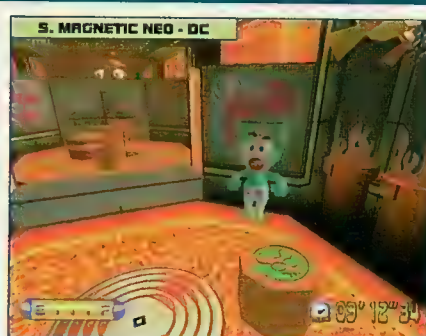
Esta compañía se está caracterizando por distribuir títulos japoneses que de otra forma jamás llegarían al viejo continente, dándonos la oportunidad de disfrutar con juegos como GALERIANs para **PLAYSTATION**. Una postura que ha reforzado al distribuir ahora los productos de **SQUARE-SOFT**. Entre los juegos que presentó en **Los Angeles** hay que destacar que la mayor parte de los que ocupaban su *stand* estaban dedicados a una sola consola: **DREAMCAST**. **DRACONUS**, un título de corte medieval donde las espadas marcan la ley; **STARLANCER**, un *shoot'em-up* espacial con opción *on line* para 8 jugadores incluida, y **MAGFORCE**,

un clon de **WIPEOUT**, son algunos de los productos para los 128 *bits* de **SEGA**. Pero entre todos ellos destacaban la entrega del sensacional **TONY HAWK PRO SKATER** para esta consola; **SUPER MAGNETIC NEO**, un simpático plataformas que ha sido desarrollado por **GENKI**, y **SNO CROSS CHAMPIONSHIP**, un

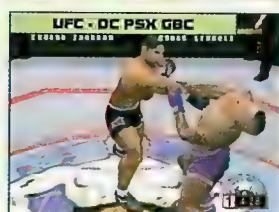
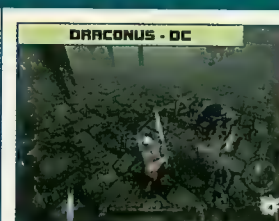
curioso juego de carreras de motos de nieve creado por **UDS**, un grupo de programación sueco. Este último título también contará con una excelente versión para **PLAYSTATION**.

CRAVE ENTERTAINMENT SE HA CARACTERIZADO POR TRAER A EUROPA JUEGOS JAPONESES QUE DE OTRA FORMA NO HUBIERAN VISTO NUNCA LA LUZ EN EL VIEJO CONTINENTE. Y AHORA CUENTAN CON SQUARE

e L E C T R O N I C e N T E R T A



▲ **MAGNETISMO**. En este simpático plataformas de **GENKI** su protagonista tiene poderes magnéticos que podrán atraer o repeler los objetos.



ELECTRONIC ARTS

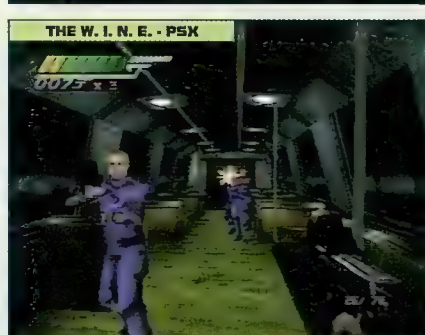
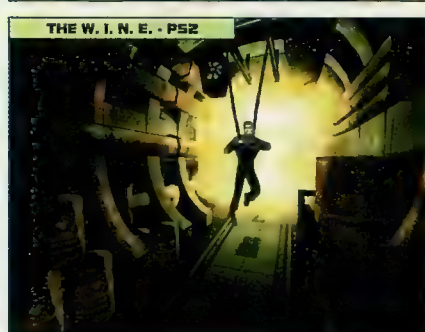
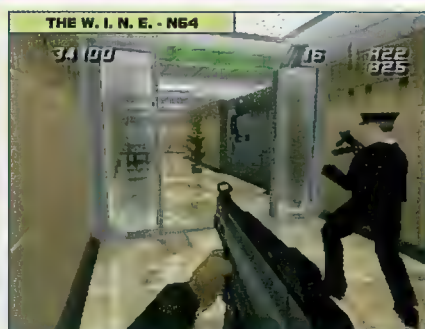
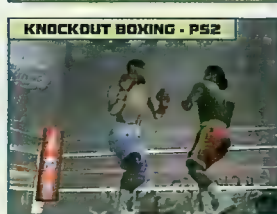
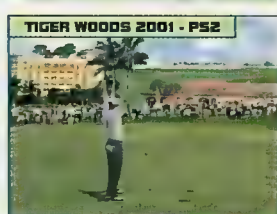
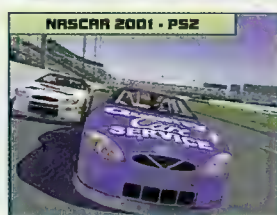
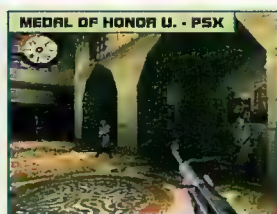
Como uno de los gigantes de la industria del videojuego, ELECTRONIC ARTS ha vuelto arrasar en el terreno que más le gusta, el género deportivo. En **Los Angeles** mostró todas sus armas para conquistar **PLAYSTATION 2**, una plataforma a la que apoya sin condiciones, tal y como ha quedado demostrado este año. Todas sus series deportivas han tenido su correspondiente versión para la bestia de SONY, con especial mención para FIFA. La calidad gráfica del juego es tal, que es posible reconocer a los jugadores más famosos durante el juego sin ningún tipo de problema. Otros títulos como NBA LIVE, NCAA, NHL, NASCAR o KNOCKOUT KINGS también estuvieron presentes en esta

edición del **E3** para demostrar lo que esta compañía es capaz de hacer con el *hardware* de **PLAYSTATION 2**. Pero EA no se ha olvidado de otros sistemas. Así, **THE WORLD IS NOT ENOUGH**, basado en la última película de James Bond, conta-

ba con versiones para **PS2**, **NINTENDO 64** y **PLAYSTATION**. Y para los 32 bits de SONY encontramos también una nueva entrega de **MEDAL OF HONOR**, que parece rebasar a la excelente y sorprendente primera parte en todos los aspectos.

ELECTRONIC ARTS HA CONTINUADO CON LA TRADICIÓN PRESENTANDO NUEVOS CAPÍTULOS DE TODAS SUS SAGAS DEPORTIVAS, Y HACIENDO ESPECIAL HINCAPIÉ EN LA NUEVA MÁQUINA DE SONY

INMENT expo 2000 los angeles



▲ **JAMES BOND.** La última aventura de James Bond no ha tardado mucho en tener su correspondiente adaptación al mundo del videojuego.

<<<<<<< ▼



FERIA E3

FERIA E3

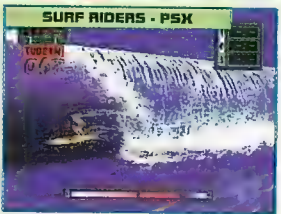
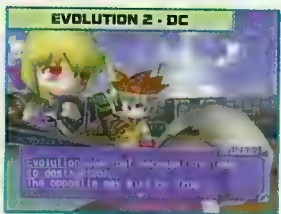
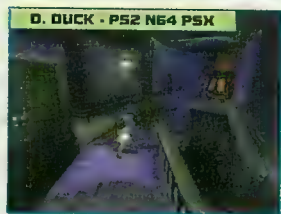
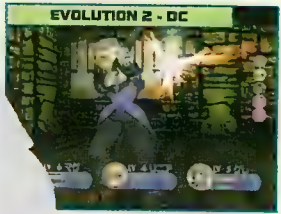
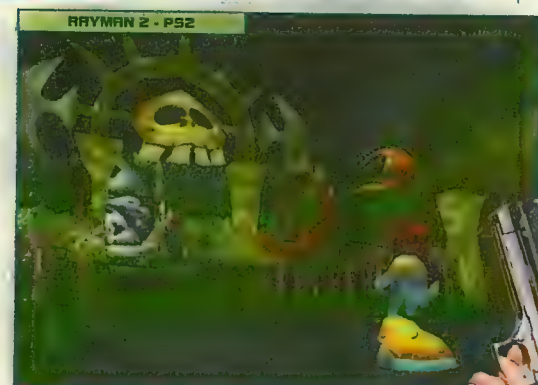
UBI SOFT

Como viene acostumbrando en los últimos años, su estrella y mascota Rayman ha vuelto a protagonizar el catálogo de novedades de UBI SOFT. Sobre todo por la aparición de su segunda aventura para **PLAYSTATION 2**, aunque en el *stand* también se encontraba la correspondiente entrega para los 32 bits de SONY. No era el único título que esta compañía mostraba para dicho formato. **BATMAN VEHICLE ADVENTURE**, aprovechando la fama del superhéroe, nos introduce en una frenética aventura en la que iremos conduciendo el batmóvil para completar todo tipo de misiones. De hecho, pudimos encontrar a una bellísima Cat-

girl, que no ponía reparos a la hora de hacerse fotos con ella en una impresionante batmoto. Con la licencia de DISNEY, UBI SOFT publicará el juego **DINOSAURS**, basado en la última producción cinematográfica de dicha compañía. Y, aunque por desgracia ella no estuvo en el **E3**, sí pudimos ver el juego que recrea la última teleserie de **Pamela Anderson**, V.I.P., en el que encarnaremos a la portentosa actriz en su papel de guardaespaldas en una aventura plagada de acción.

RAYMAN NO PODIA FALTAR, UN AÑO MÁS, A SU CITA CON EL E3. EN ESTA OCASIÓN SE PRESENTABAN LAS VERSIONES DE SU SEGUNDA AVENTURA (YA EN 3D) PARA PLAYSTATION Y PLAYSTATION 2

e L E C T R O N I C e N T E R T A I N



LUCAS ARTS-THQ

La factoría de **George Lucas** exprime hasta la saciedad la temática de **STAR WARS**. No en vano, cuatro de los cinco títulos que presentaba para consola estaban centrados en el universo de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. **STAR WARS: STARFIGHTER** va a convertirse en el primer lanzamiento de esta compañía para **PLAYSTATION 2**. Se trata de un shoot'em-up y, por lo poco que pudimos ver, puede ser una auténtica pasada. **NINTENDO 64** contará con **BATTLE FOR NABOO**, mientras que **PLAYSTATION** tendrá a **STAR WARS DEMOLITION**. **LUCAS ARTS** está desarrollando también **SUPERBOMBAD RACING** para **DREAMCAST** y **PLAYSTATION 2**. Ya fuera del universo **STAR WARS**, nos encontramos con la entrega de **INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE** para **NINTENDO 64**.

Por su parte, **THQ** hizo gala de una cantidad y variedad de productos poco habitual en esta compañía. Merece la pena destacar **SUMMONER**, un **RPG** en el que se pueden controlar hasta cinco personajes, y que verá la luz en otoño para **PLAYSTATION 2**. Pero la compañía hizo especial hincapié en **EVIL DEAD**: **HAIL TO THE KING**, un survival horror para **DREAMCAST** y **PLAYSTATION**, basado en la famosa trilogía cinematográfica.

LUCAS ARTS CONTINÚA APROVECHANDO EL UNIVERSO DE STAR WARS COMO INSPIRACIÓN PARA LA MAYORÍA DE SUS JUEGOS. AUNQUE ESTA VEZ TAMBIÉN HA HABIDO ESPACIO PARA INDIANA JONES

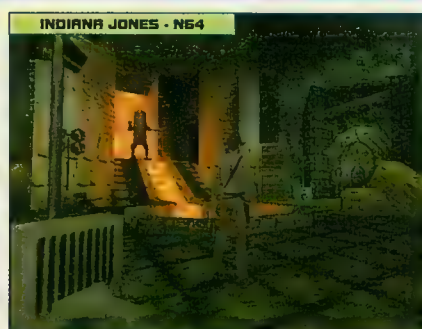
INMENT expo 2000 los angeles



BATTLE FOR NABOO - N64



S.W. DEMOLITION - PSX



INDIANA JONES - N64



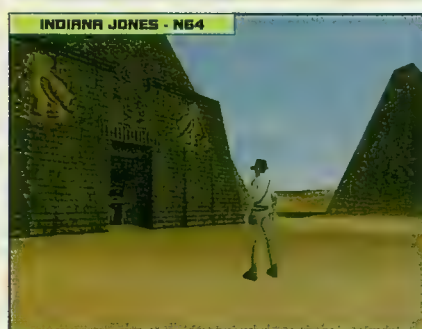
THE SUMMONER - PS2



S.W. STARFIGHTER - PS2



SUPERBOMBAD R. - PS2 DC



INDIANA JONES - N64



THE SUMMONER - PS2



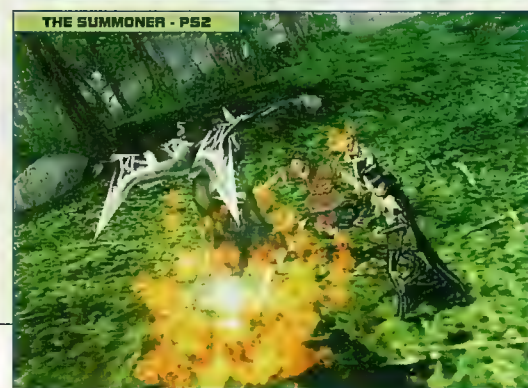
RIDYD CHRONICLES - N64



DANGER GIRL - PSX



INDIANA JONES - N64



THE SUMMONER - PS2



EVIL DEAD - PSX DC



RUGRATS I.P. - N64 PSX GB



SCOOBY DOO - N64 PSX GBC



ROYAL RUMBLE - DC

▲ **EL HEROE.** Tras su paso por **PC**, el héroe de **LUCAS FILMS** llega a los 64 bits de **NINTENDO** para vivir otra de sus emocionantes aventuras.

FERIA E3



FERIA E3

EIDOS

Ha resultado extraño que el stand de EIDOS no estuviera presidido por una nueva entrega de TOMB RAIDER. Puede que algunos lo hayan echado en falta, aunque no se si al juego o a Lara Croft. Pero como siempre, la compañía inglesa ha contado con bellísimas señoritas para animar el ambiente de su recinto, aunque los que dirigimos nuestros pasos hasta el lugar lo hicimos para contemplar las numerosas novedades que allí se presentaban. Por ejemplo, fue toda una sorpresa encontrarse con la segunda entrega de todo un juego como SOUL REAVER, con versiones para **PLAYSTATION** y **DREAMCAST**. Y también nos que-

damos un tanto extrañados al ver un expositor con una versión jugable y bastante avanzada del segundo capítulo de FEAR EFFECT que, siguiendo la moda de LA AMENAZA FANTASMA, sitúa la acción en un periodo de tiempo anterior a la primera parte. En el stand de EIDOS no podía faltar PYRO

STUDIOS, el grupo de desarrollo español presentando COMMANDOS 2, que también verá la luz en DREAMCAST, y con el que esperan obtener tantos éxitos como ocurrió con la primera parte.

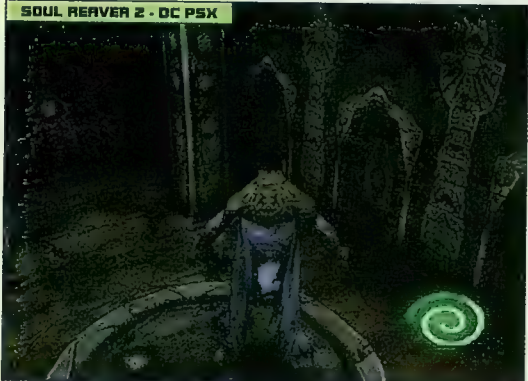
ADÉMÁS DE CONTAR CON BELLAS AZAFATAS, EN EL STAND DE EIDOS SE PRESENTABA LA SEGUNDA ENTREGA DE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION DEL PASADO AÑO: SOUL REAVER

eLECTRONIC eNTERTA

SOUL REAVER 2 - DC PSX



SOUL REAVER 2 - DC PSX



SOUL REAVER 2 - DC PSX



SYDNEY 2000 - N64 DC GBC



SYDNEY 2000 - N64 DC GBC

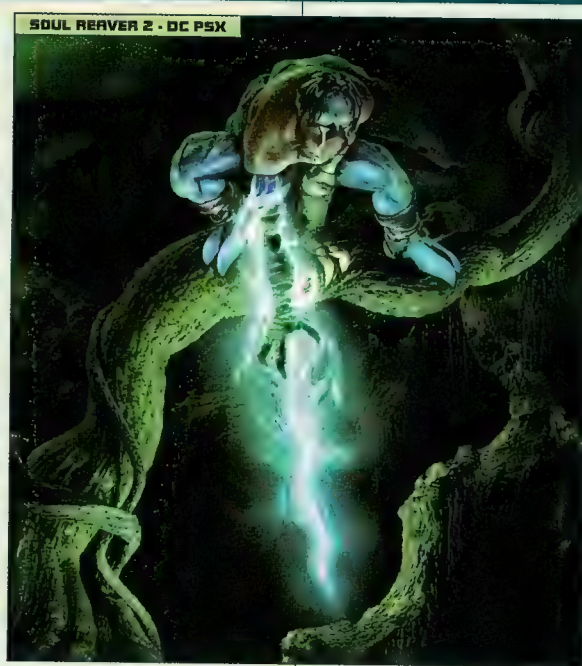


SYDNEY 2000 - N64 DC GBC



▲ **OLIMPIADAS.** Con la excusa de las Olimpiadas de Sidney ya empiezan a surgir títulos deportivos, aunque lo tienen difícil para superar a IT&F de KONAMI.

SOUL REAVER 2 - DC PSX



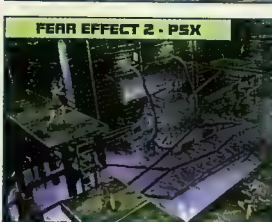
102 DALMATAS - PSX DC GB



F1 WORLD GRAND PRIX - PSX



FEAR EFFECT 2 - PSX



PROJECT EDEN - DC



INFOGRAMES

El crecimiento de INFOGRAMES ha sido meteórico el presente año, y así ha quedado ratificado en el E3. Además, después de su unión con GTI, el catálogo de novedades presentado ha sido uno de los más completos de la feria. Por supuesto, me gustaría citar antes que ninguno el cuarto capítulo de las aventuras de Edward Carnby, *ALONE IN THE DARK*. Resultó increíble comprobar *in situ*, lo que los creadores de DREAMWORKS han sido capaces de realizar en una *PLAYSTATION*, y quiero recordar que el juego también tendrá su correspondiente versión para *DREAMCAST*. Pero ésta era sólo una de las sorpresas que nos tenía reservadas el *stand* de INFOGRAMES.

INFOGRAMES CONTABA ENTRE SUS NOVEDADES CON TRES PIEDRAS ANGULARES: EL ESPECTACULAR DRIVER 2, EL ALUCINANTE ALONE IN THE DARK IV Y EL INCREÍBLE ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

También nos topamos con una versión jugable de *DRIVER 2*, que tal y como ocurría en la primera entrega, da toda la sensación de ser un auténtico espectáculo, tanto visualmente como a la hora de jugar. Y por último, observamos anonadados que los habitantes de *ODDWORLD* tampoco habían faltado a la cita de este año. En esta ocasión para mostrarnos las excelencias de *ODDWORLD* MUNCH'S ODDYSEE, su última creación para los 128 bits de SONY que todos anhelamos jugar.

INMENT expo

2000
los angeles

<<<<<<< ▼



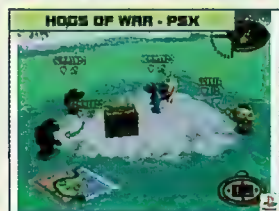
DUKE NUKEM 3D - PSX



DUCK DODGERS - N64



DRIVER 2 - PSX



HOGS OF WAR - PSX



SHEEP, DOG & WOLF X-DESACTIVATOR



INDY RACING 2000 - DC



SPACE RACE - DC



MUNCH'S ODDYSEE - PS2



MUNCH'S ODDYSEE - PS2



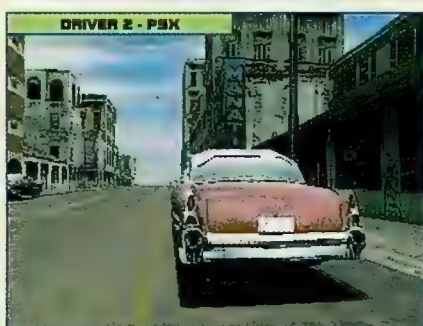
UNREAL TOUR - PS2



POWER SPIKE - PSX



DRIVER 2 - PSX

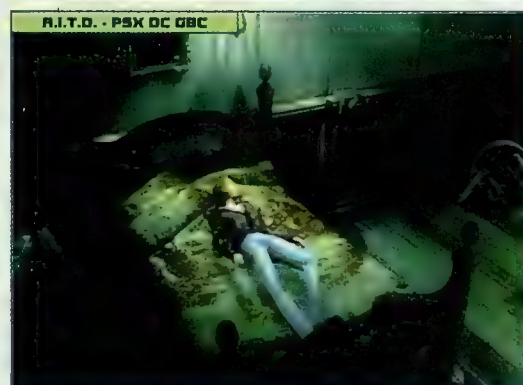


DRIVER 2 - PSX

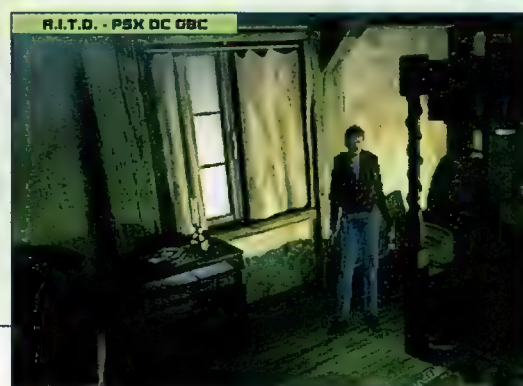
▲ LA PASION. La esperada segunda parte de *DRIVER* estaba presente en el E3 con una versión jugable en la que pudimos comprobar su calidad.



R.I.T.D. - PSX DC GBC



R.I.T.D. - PSX DC GBC



R.I.T.D. - PSX DC GBC

FERIA E3

FERIA E3

ACTIVISION

Esta compañía americana va mejorando progresivamente. Después del increíble éxito obtenido por **TONY HAWK**, este año en **Los Angeles** han presentado la segunda parte del juego para **PLAYSTATION**. Incluso contaron con la presencia del famoso patinador que no dudó en firmar autógrafos a todos los admiradores que se lo solicitaron. Además, por fin parece que vamos a poder ver una versión acabada de **X-MEN: MUTANT ACADEMY**, un juego de lucha en el que ya van invertidos un par de años de desarrollo. Sólo deseamos que la espera haya servido para algo. **ACTIVISION** también presentaba en la presente edición del **E3**

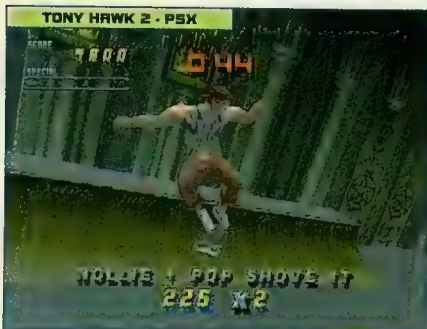
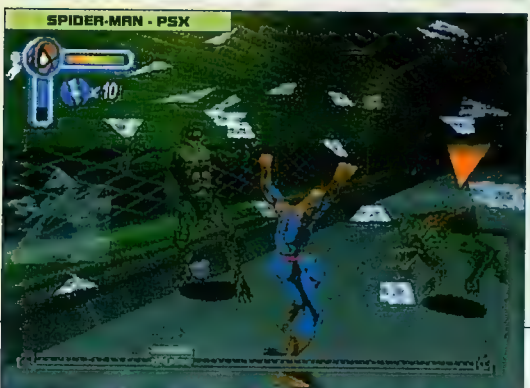
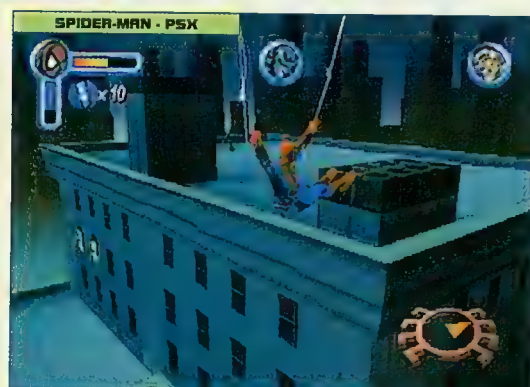
un par de novedades para **PLAYSTATION 2**. La primera es un juego de vaqueros al más puro estilo del salvaje Oeste, aunque en un estado muy primario de desarrollo, bajo el nombre de **GUNSLINGER**. La segunda se une a la avalancha de simuladores de conducción para esta consola y se llama

STREET LETHAL. Pero la verdadera estrella de **ACTIVISION** ha sido

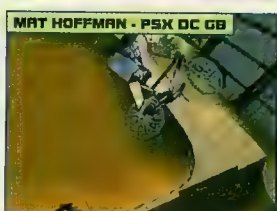
SPIDER-MAN para **PLAYSTATION**. Un título de aventuras y acción, protagonizado por el mítico hombre-araña.

DE ENTRE TODAS LAS NOVEDADES QUE PRESENTABA ESTE AÑO ACTIVISION, MERECE LA PENA DESTACAR SPIDER-MAN. SU CALIDAD PARECE FUERA DE TODA DUDA Y LA JUGABILIDAD PARECE NO IR A LA ZAGA

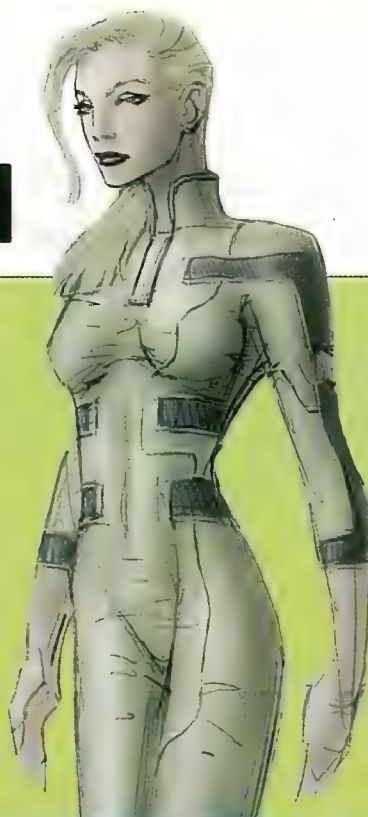
eLECTRONIC eNTERTA



▲ EL GENIO. Seguro que nadie se esperaba que un juego de este tipo obtuviera tanto éxito. Pero la calidad del primero ha propiciado una segunda entrega.



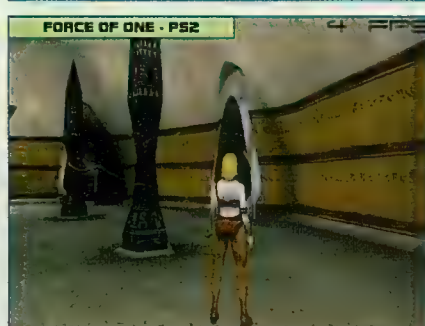
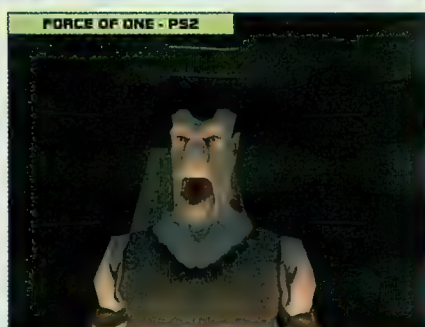
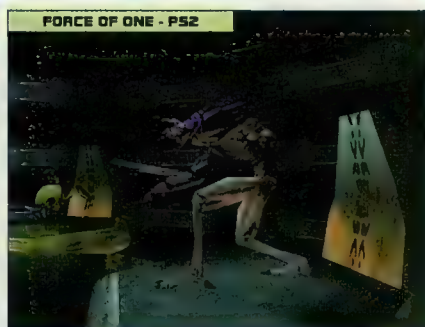
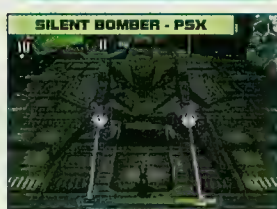
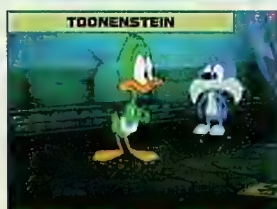
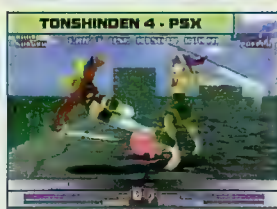
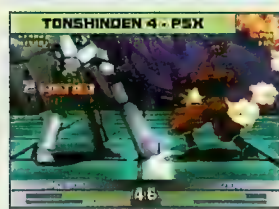
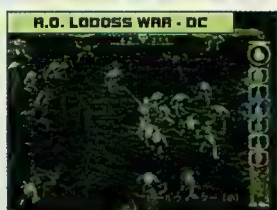
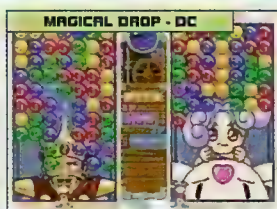
VIRGIN



Es una pena que no hayamos podido obtener material de *RUN LIKE HELL*, un *survival horror* de la factoría de **Dave Perry**, INTERPLAY, que transcurre en una gigantesca nave espacial. Sangre, miedo y monstruos de otros mundos nos esperan en esta aventura para **PLAYSTATION 2**. En estos momentos INTERPLAY también está desarrollando un simulador automovilístico para esta consola. El nombre todavía no está confirmado, pero tuvimos la oportunidad de probar una *beta* bajo el nombre de Lotus. A pesar de su

temprano estado de desarrollo, se podían apreciar ya espectaculares efectos de luces y unos gráficos de ensueño. Por otro lado, VIRGIN presentó dos juegos para los 128 bits de SONY. El primero, conocido como *DREAMLAND*, es un juego de combate estratégico en el cual deberemos liberar a la Tierra de una invasión extraterrestre. El segundo, *FORCE OF ONE*, nos introduce en un mundo donde los mitos y la tecnología se dan la mano para conformar una apasionante aventura de acción.

INMENT expo 2000 los angeles



▲ ORIGINAL. *FORCE OF ONE* es una aventura de acción con un entorno que parece sacado del mundo de *Neuromante* y una historia parecida a *THE MATRIX*.



FERIA E3



FERIA E3

ACCLAIM

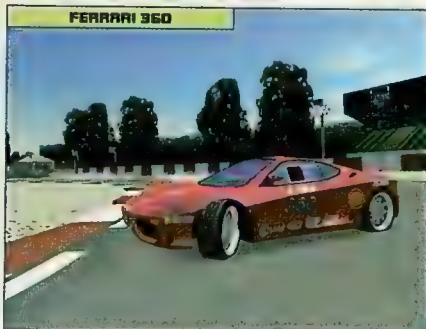
Como en todas las compañías, estábamos ansiosos por ver títulos de nueva generación. Y ACCLAIM ya nos tenía reservadas algunas sorpresas, como **FERRARI 360 CHALLENGE**, un juego de coches para **PLAYSTATION 2** que todavía se encuentra en desarrollo. En él cuenta, tal y como su nombre indica, con la licencia del último vehículo diseñado en **Maranello** por la famosa compañía de coches italiana. Se trata de un modelo creado para competir y ACCLAIM quiere trasladarlo al título para los 128 bits de SONY a toda costa. Otro de los productos que más nos llamaron la atención es **TUROK 3** para **NINTENDO 64**. La tercera

parte de esta saga nos ofrece un mundo gigantesco, una historia que iremos descubriendo durante el juego gracias a numerosas secuencias, música orquestal y voces digitalizadas. Y, por supuesto, el mejor entorno gráfico de toda la serie **TUROK**. El resto del catálogo de ACCLAIM se centraba

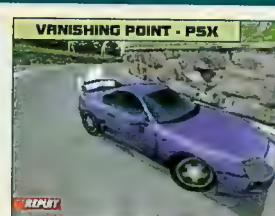
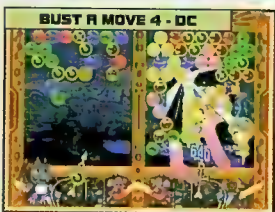
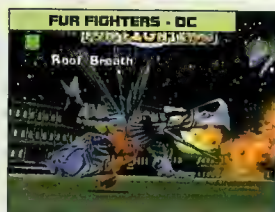
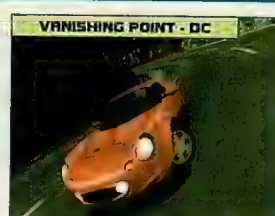
en sus títulos deportivos y un curioso juego de bicicletas, **DAVE MIRRA BMX**, con un *engine* y un estilo de juego muy similar a **TONY HAWK**, en el que tenemos que efectuar todo tipo de piruetas.

AUNQUE LA MAYORÍA DE LOS TÍTULOS SE CENTRABAN EN PLAYSTATION Y DREAMCAST, ACCLAIM HA COMENZADO A MOSTRAR ALGUNOS DE SUS PROYECTOS PARA PS2, COMO FERRARI 360 CHALLENGE

eLECTRONIC eNTERTA



▲ **COCHES DE LUJO.** Esta va a ser una de las primeras apuestas de ACCLAIM para **PLAYSTATION 2**, un juego con el último modelo diseñado por Ferrari.



MICROSOFT

Todo el mundo esperaba encontrar los primeros títulos para **X-Box**, o al menos ver la máquina en **Los Angeles**. Sin embargo, MICROSOFT enseñó algunos vídeos con nuevas *demos* y, lo que es mejor, mostró la famosa demostración del robot y la chica moviéndose en tiempo real.

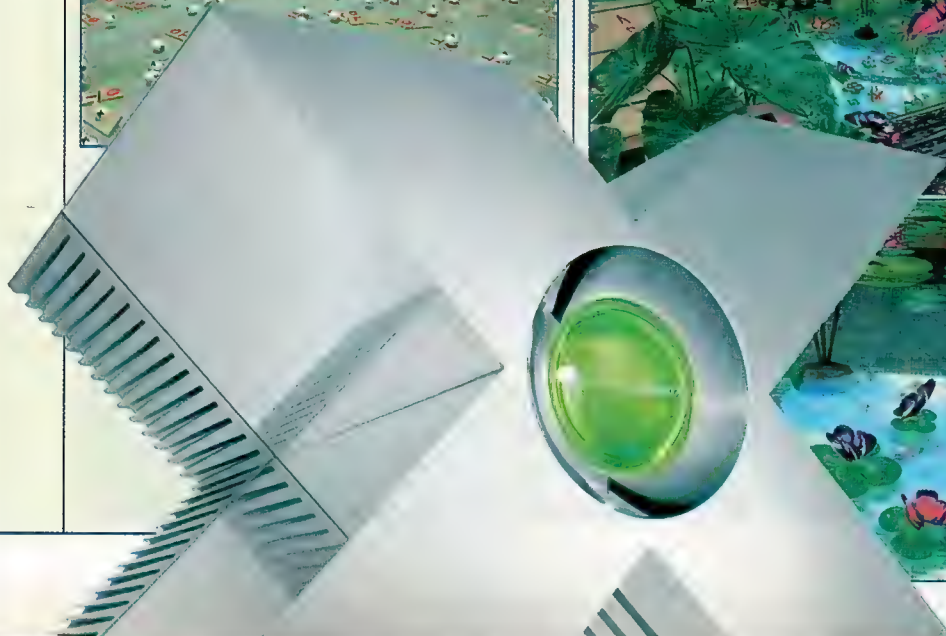
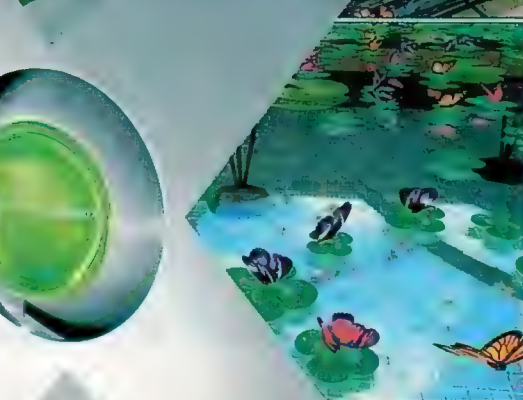
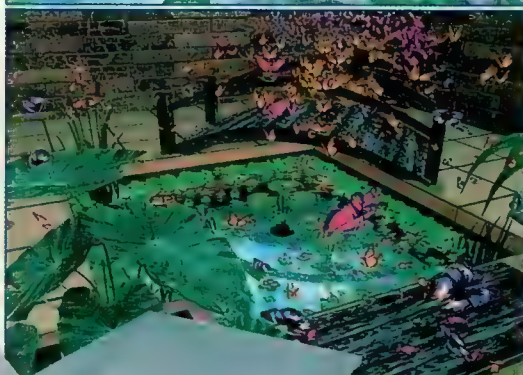
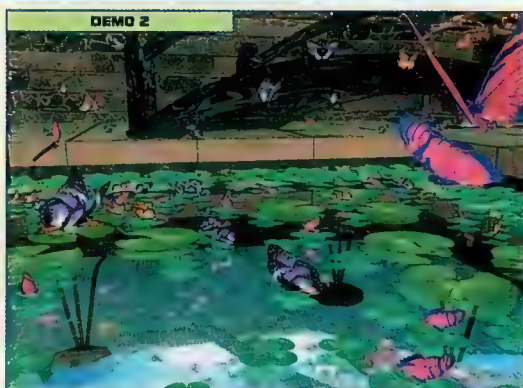
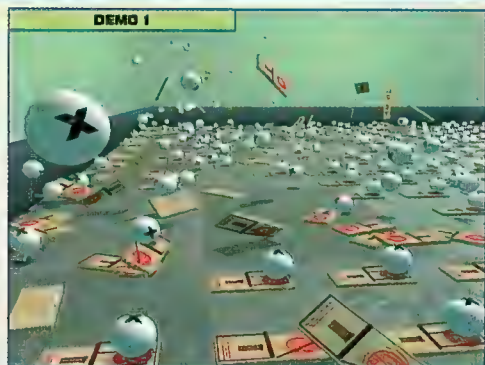
Con las especificaciones técnicas que ha facilitado MICROSOFT podemos asegurar que NINTENDO, SONY y SEGA se encuentran ante un serio competidor. Para empezar, nos encontramos con un *Intel Pentium III* en el corazón de la consola. El procesador gráfico 3D de nVIDIA es capaz de reproducir 300 millones de partículas por segundo y 150 millones de polígonos iluminados y tratados. La con-

sola también contará con un disco duro de 8 GB, 64 MB de RAM y conexión a **Internet**. Microsoft ha querido añadir además una unidad de DVD 4X, que también servirá como reproductor de películas, y un procesador de Audio 3D para que la experiencia resulte completa. Siguiendo la línea

de SONY y SEGA, **X-Box** incorpora puertos para que se puedan conectar cuatro jugadores, así como una salida de red Ethernet, con la que la experiencia multijugador será completa.

MICROSOFT QUIERE ENTRAR
CON BUEN PIE EN EL COMPETITIVO
MERCADO DE LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN.
EN EL EJ MOSTRÓ LAS CAPACIDADES DE SU X-BOX, QUE LANZARÁ EL AÑO QUE VIENE

INMENT expo 2000 los angeles



V-RALLY 2: EE

el grupo de programación francés EDEN STUDIOS, responsable de los estupendos V-RALLY para PLAYSTATION, última la que es su más reciente obra, aunque esta vez lo hace para un soporte tan diferente como DREAMCAST. Aquellos usuarios que echaron en falta las dosis de simulación en SEGA RALLY 2, tendrán ahora la oportunidad de vivirlas con un simulador que, a falta de los últimos retoques, es sorprendente.

Teniendo en cuenta las increíbles mejoras que ha sufrido V-RALLY 2: EXPERT EDITION, desde la anterior beta que tuvimos en nuestras manos, es fácil imaginar que los pequeños fallos que aún se encuentran en esta penúltima versión se verán fácilmente solventados (estos se centran principalmente en la colisión entre vehículos). V-RALLY 2: EE cuenta con todas las características para convertirse en todo un clásico, pues no en vano mostrará la simulación más real que se ha realizado hasta ahora. En realidad, como suele ocurrir en estos casos, será la capacidad gráfica de la consola la que permita ofrecer una visión mucho más realista de un



espectáculo sin igual como el mundial de Rallies. El elevado número de puntos de vista, añadido a la inevitable presencia de la repetición hiper-realista de la carrera, supondrá el mejor aval de un juego que, como en versiones anteriores, no des-

cuidará en ningún momento la fiel aplicación de la física de los vehículos. Se acabó aquello de salir de rositas cuando se invade un pequeño vadén a velocidades superiores a los 250 Km/h. Los 27 vehículos disponibles (entre coches del Mundial de Rallies, Kit Cars de 1,6 y 2 litros, y coches de bonus) se sumarán a los más de 80 tramos disponibles (algo así como 400 Km. de circuitos), a los que se podrá acceder desde los



La vista virtual interna permite obtener imágenes como la que aparece sobre estas líneas. Más real imposible.



f i c h a t é c n i c a

FORMATO • GD ROM
GENERO • CONDUCCION
COMPAÑIA • INFOGRADES
PROGRAMADOR • EDEN STUDIOS
PAIS • FRANCIA

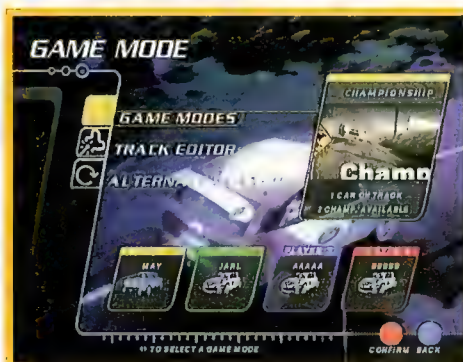


XPERT EDITION



Editor de tramos

Ya se encontraba en V-RALLY 2 para PLAYSTATION, pero no por eso deja de tener la importancia que merece. V-RALLY 2: EXPERT EDITION cuenta con un excelente editor de tramos que permite crear circuitos a la medida del jugador, pudiendo modificar prácticamente cualquier característica del mismo, desde el trazado a la climatología, sin olvidar el entorno que lo rodeará.



cuatro modos de juego disponibles, *Time Trial*, *Arcade*, *V-Rally Trophy* y *Championship*. Lo mejor de todo es que los cuatro modos de juego podrán ser jugados tanto en el modo de un único jugador como en el modo de cuatro jugadores, con la pantalla dividida en cuatro vistas (y sin pérdida aparente de calidad en la escena). **V-RALLY 2: EXPERT EDITION** suena a clásico de la conducción. Sólo queda por ver qué ocurrirá con los pequeños fallos que aún presenta. ➡ J. C. MAYERICK

El Ford Focus es sólo uno de los veintisiete vehículos que se podrán conseguir a lo largo del juego. Algunos clásicos como el R8 Gordini también estarán en V-RALLY 2.

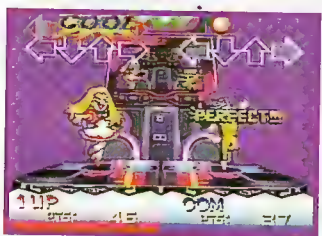
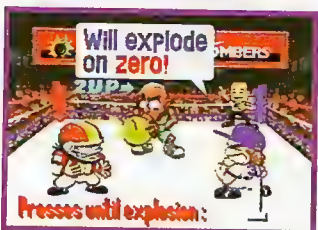


SUPER NUEVO

BISHI BASHI SPECIAL

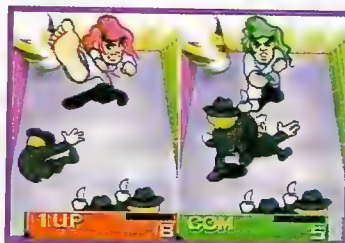
Adicción y risas garantizadas

KONAMI



BISHI BASHI SPECIAL presenta dos versiones muy especiales de dos populares recreativas de KONAMI: GUITAR FREAKS y DANCE! DANCE! REVOLUTION.

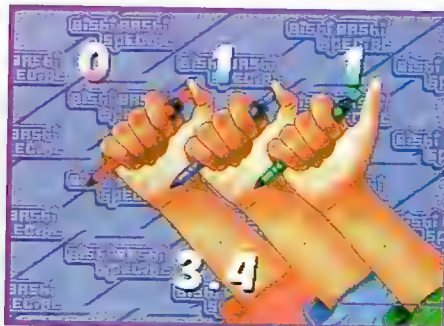
Escapar de un campo de prisioneros nunca fue tan cómico como en esta peculiar «Escondite Inglés». Procura no moverte ante los ojos del guardia o te dejará hecho un colador.



frutaste en el pasado con los PUZZLE & ACTION de SEGA o los POINT BLANK de NAMCO, no deberías perderte este BISHI BASHI SPECIAL, sin lugar a dudas uno de los lanzamientos más divertidos y estrambóticos de los últimos años. ➔ NEMESIS

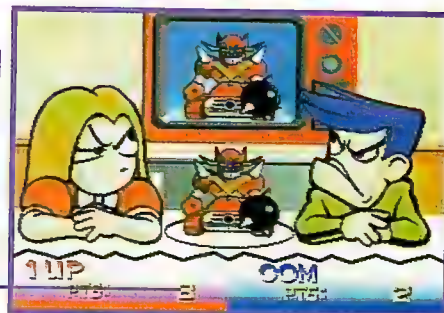


La edición europea de Bishi Bashi Special reúne en un único CD las 94 pruebas de los dos entregas japonesas



Algunas de las pruebas extraídas del primer BISHI BASHI japonés permiten la participación simultánea de hasta tres jugadores, mediante el uso del Multitap.

Los dos joystick del Dual Shock cobran especial importancia en algunas pruebas como ésta, en la que deberás asentir y negar con el mando antes de que lo haga tu rival.



PlayStation • Arcade

EL STREET FIGHTER MAS SOFISTICADO PARA TU PLAYSTATION

Street Fighter EX2 Plus es el último gran juego de lucha para PlayStation, exprimiendo al máximo todo el potencial de la consola para ofrecer espectaculares combates en 3D con los personajes más carismáticos.

MÁS. Más personajes, más acción, más polígonos, más efectos especiales, más opciones, más modos de juego, más jugabilidad, más juegos extra y más movimientos.

Seis nuevos personajes entre un total de 24 disponibles, más 4 personajes ocultos.

Nuevo MODO DIRECTOR mediante el cual se pueden grabar combates para luego editarlos fotograma a fotograma y jugar con las cámaras, el zoom, y los efectos especiales.

Nuevos movimientos especiales, combos y super combos.

STREET FIGHTER PLUS



CAPCOM



Hermosilla, 46. 2ª dcha - 28001 Madrid - Tel: 91.578.13.67 - www.virgin.es

© 2000 CAPCOM CO., LTD. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. CAPCOM y el LOGOTIPO de CAPCOM y STREET FIGHTER son marcas registradas de CAPCOM CO., LTD.
STREET FIGHTER EX2 PLUS es una marca registrada de CAPCOM CO., LTD. PlayStation y los logotipos de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

SUPER NUEVO

DESTRUCT

El desguace de coches vuelve

Cuando muy pocos podían apostar ya por una nueva entrega de la saga DESTRUCTION DERBY en **PLAYSTATION**, PSYGNOSIS vuelve a sorprendernos con otra demoledora versión que resume y explota al máximo el espíritu y la jugabilidad de este gran clásico de la conducción. **DESTRUCTION DERBY RAW**, que así se llama esta entrega, posee

una puesta en escena poderosa y contundente pero bastante alejada de la estética exhibida en las dos partes anteriores. Los coches, por ejemplo, son una mezcla de los del primer DESTRUCTION DERBY (aunque sin la belleza y colorido de aquellos) y de los de la segunda entrega, pero sin la perfección ni los espectaculares daños en las

SONY C.E.
Psygnosis



CD ROM Reino Unido



carrocerías. Por decirlo de alguna manera, son bastante más toscos y mucho menos brillantes. Lo que sí han logrado es un realismo mayor en la dinámica de movimientos de los vehículos, y el resultado es tan convincente que no sería exagerado

compararlos con los del mismísimo DRIVER. En cuanto a los escenarios, todos los recorridos son completamente nuevos, con unos diseños realmente particulares, y unos trazados especialmente pensados para ponernos en apuros en cada cruce. Golpes y acción no nos van a faltar en ningún momento. A los tres

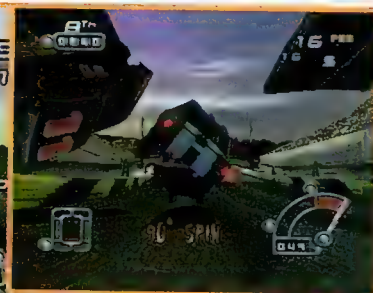


FIGURAS ESPECIALES

Si hacéis memoria, en las carreras se podían conseguir puntos a base de golpear y molestar a los rivales. En esta ocasión, se han añadido nuevas figuras y sistemas de puntuaciones en las que los combos han cobrado mucha importancia. Todo lo que les pase tras golpearles tú, te beneficiará.



Como ya os hemos contado, los coches son un poco más feos y toscos que en la entrega anterior de la saga. Lo que aquí sí está a la altura son sus logradísimos efectos de daños en las carrocerías.



En el modo destrucción total volveremos a ser el objeto de deseo del resto de salvajes pilotos. Aunque la suerte tiene, como casi siempre, un papel estelar, nuestra picardía y nuestras dotes al volante pueden salvarnos el cuello.

PlayStation • Conducción

ION DERBY RAW



grandes modos tradicionales, **DESTRUCTION DERBY RAW** añade unas ingeniosas y divertidas variantes como, por ejemplo, la modalidad *Battle* en los tejados de los rascacielos, que añade al clásico «todos contra todos» la emoción y la incertidumbre de caer al vacío desde un montón de metros. Más opciones multi-jugador, subjuegos de todo tipo, secretos y extras para varios meses y un montón de sorpresas más nos harán disfrutar intensamente de este

importantísimo título. En unas cuantas semanas podremos contar con una versión más completa y será el momento de analizar a fondo sus posibilidades. Por ahora, sólo podemos deciros que **DESTRUCTION DERBY RAW** es muy, pero que muy prometedor. ➔ DE LUCAR



Sin Complejos

Dependiendo del modo elegido, no tendrá mucha importancia alcanzar la línea de meta. Hay alguno en que lo fundamental es chocar y acumular puntos a lo bruto.



En los niveles más avanzados nos encontraremos a auténticas tanquetas motorizadas a las que sólo se puede dañar en uno o dos puntos estratégicos.



Lo de sacar a los rivales de la azotea de un edificio requiere unas técnicas de ataque mucho más depuradas. Si fallas en el impacto, prepárate a volar.

En la arena del circo lo más conveniente es moverse sin parar e intentar golpear a los despistados. Los choques frontales, ni en pintura.



Entre los saltos, los cruces y los estrechamientos de la carretera, no encontrarás ni un segundo de paz.



SUPER NUEVO

CHASE THE EXPRESS

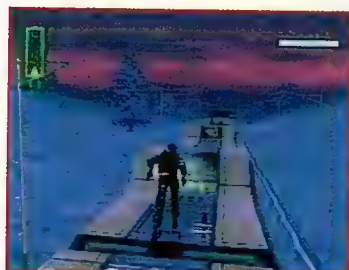
Un expreso bien cargadito

S.C.E.

SUGAR & ROCKETS



2CD ROM



Unos terroristas han secuestrado un tren expreso de la OTAN y retienen en su interior al embajador francés bajo la amenaza de hacer estallar una cabeza nuclear. Sólo el único superviviente del equipo de rescate puede poner fin a los planes de los terroristas, mientras el tren atraviesa a toda velocidad 12 naciones europeas. Aunque muchos habían visto en

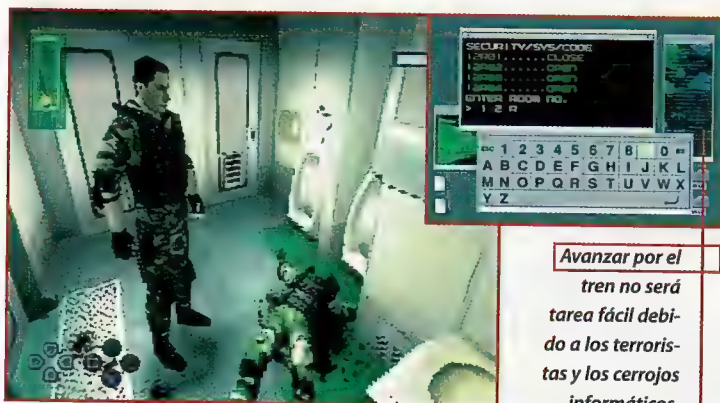
este **CHASE THE EXPRESS** un nuevo **METAL GEAR SOLID**, su mecánica se acerca más a un **RESIDENT EVIL** sobre raíles, con puzzles que resolver, objetos que utilizar y multitud de enemigos que surgen de los sitios más inverosímiles. La versión europea incorpora ya unas cuantas mejoras en la jugabilidad respecto al original japonés, aunque todavía quedan un par de

aspectos a solucionar, como la imposibilidad de utilizar los joysticks analógicos del **Dual Shock**. Eso sí, **CHASE THE EXPRESS** es muy divertido, la acción es bastante intensa y sus respetables dosis de violencia (los malos sangran como marranos) no disgustarán a los usuarios más adultos, a los que va dirigido principalmente este juego. Ya nos han confirmado que

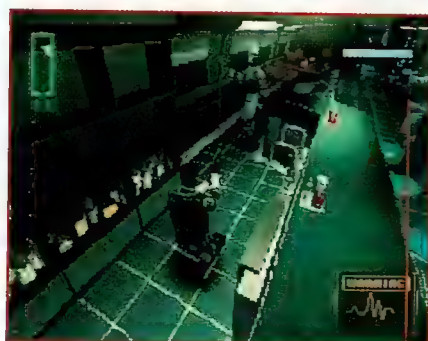
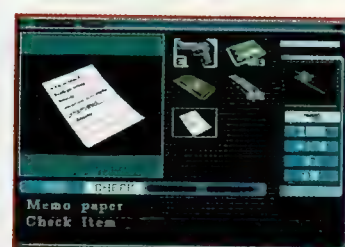
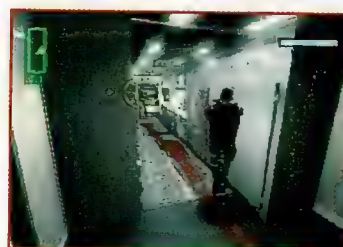
CHASE THE EXPRESS llegará al mercado español con los textos y voces en castellano, más o menos hacia el mes de Septiembre. En **Estados Unidos** este mismo juego acaba de ponerse a la venta, bajo el sello **ACTIVISION** pero con el nombre de **COVERT OPS: NUCLEAR DAWN**. Sea cual sea el título con el que se comercialice en el viejo continente, lo único que sabemos con absoluta seguridad es que **CTE** posee todos los elementos para ser un éxito. ➡ **NEMESIS**



CTE se desarrolla en el interior de un tren de la OTAN en manos de terroristas



Avanzar por el tren no será tarea fácil debido a los terroristas y los cerrojos informáticos.



En **CHASE THE EXPRESS** los terroristas surgen a tus espaldas en el momento más inesperado, obligándote a hacer un certero uso de las hasta diez diferentes armas que puede llegar a manejar el protagonista.



Como en **MG SOLID**, la clave para el éxito consiste en no llamar la atención del enemigo hasta tenerle a tiro.

PlayStation • Aventura Shoot'em-up

Con tu Savvy...
 ☀️ ¡Consiguelo! 🏏



savvy
 DUAL BAND



www.pcc.philips.com



ALERTA
 POR VIBRACIÓN



MARCACIÓN
 POR VOZ



ICONOS PARA
 MENSAJES CORTOS



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

DREAMCAST SUPER NUEVO

WACKY RACES

Los inolvidables autos locos de HANNA-BARBERA van a cobrar vida en DREAMCAST gracias al impresionante trabajo de INFOGRAMES SHEFFIELD. WACKY RACES ES UN arcade de conducción diferente y muy, muy divertido.



Héroes televisivos de toda una generación, el universo animado de Penélope Glamour y sus rivales llegará en breve a DREAMCAST de la mano de INFOGRAMES, concretamente de su división en Sheffield, entre cuyas filas se encuentran ilustres componentes de la

extinta GREMLIN INT. (el programador jefe fue responsable, entre otros, del MONTY MOLE de C64). Lo primero que sorprende del juego son sus espectaculares gráficos que, al igual que FEAR EFFECT o el inminente JET SET RADIO, ofrece el look de un dibujo animado en un entorno



Los fans de la serie de televisión podrán ver en acción y en glorioso 3D a los hermanos McCanan, Pedro Bello, Penélope Glamour o al profesor Locovich.

3D. Pero WACKY RACES es mucho más que un bonito juego de carreras. INFOGRAMES ofrece toda la comicidad y encanto de la serie de TV, empezando por el locutor de la carrera y acabando por los múltiples gadgets que incorpora cada vehículo. Los fans de la serie disfrutarán como enanos con las recrea-

ciones tridimensionales de Pierre Nodoyuna y Patán, los hermanos McCanan o el oso miedoso y su alambique veloz. Aunque lo que tenemos en las manos es todavía una beta, WACKY RACES promete convertirse en uno de los mejores arcades de conducción para DC. No de los más reales, pero sí de los divertidos. ➡ NEMESIS



ficha técnica

FORMATO • GD ROM
GENERO • CONDUCCION
COMPAÑIA • INFOGRAMES
PROGRAMADOR • INFOG. SHEFFIELD
PAIS • REINO UNIDO





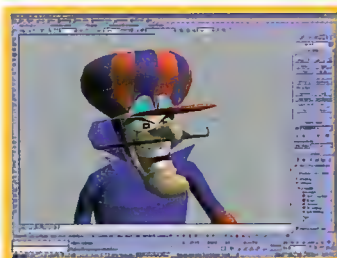
Otros Sistemas

Lógicamente, la entrega DC es la más llamativa debido a sus gráficos, pero INFOGRA-MES también nos ofrecerá en breve la adaptación de WACKY RACERS a otros dos sistemas, GB y PSX. Si de espectacular puede bautizarse la versión DREAM-CAST, la entrega para GAME BOY es sencillamente el juego de coches más bonito aparecido en los más de diez años de existencia de la portátil. No podemos decir lo mismo del WR de PSX, obra de APPALOOSA, que parece tan pobre que dudamos que salga a la venta.

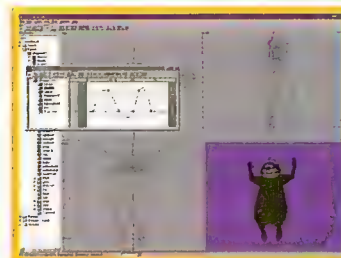
Game Boy Color



Las pantallas de WACKY RACES para GBC os darán una idea aproximada de por qué está llamado a ser el mejor juego de coches para esta portátil.



La gente de INFOGRAMES SHEFFIELD ha realizado un trabajo increíble en la labor de la adaptación de los personajes de la serie al universo tridimensional.



AUTOS LOCOS

La beta que nos ha suministrado INFOGRAMES, aunque nos ha dejado impresionados por sus gráficos, todavía dista mucho del resultado final. Sólo deja participar en unas pocas circuitos y aún no incorpora algunos vehículos, como el del profesor Locovich o el Stuka Racuda.



PlayStation

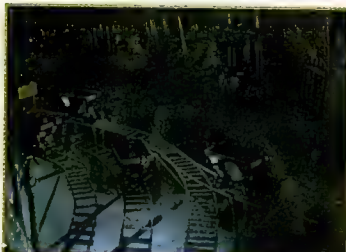


Aunque han hecho un gran trabajo con el Ecco de DC, está claro que APPALOOSA ha vuelto a meter la gamba con el WACKY RACERS de PSX. Ya puede ser bueno en movimiento, porque por estas pantallas parece mediocre.

SUPER NUEVO

A SANGRE

Revolution se pasa al espionaje



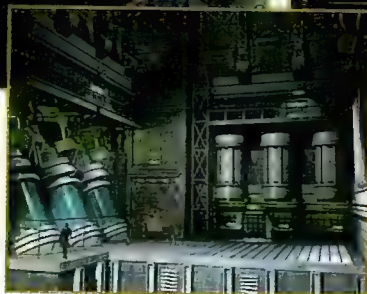
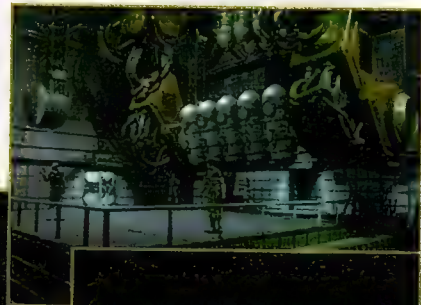
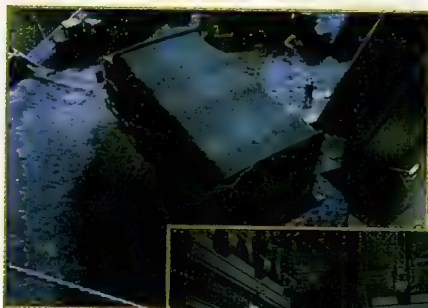
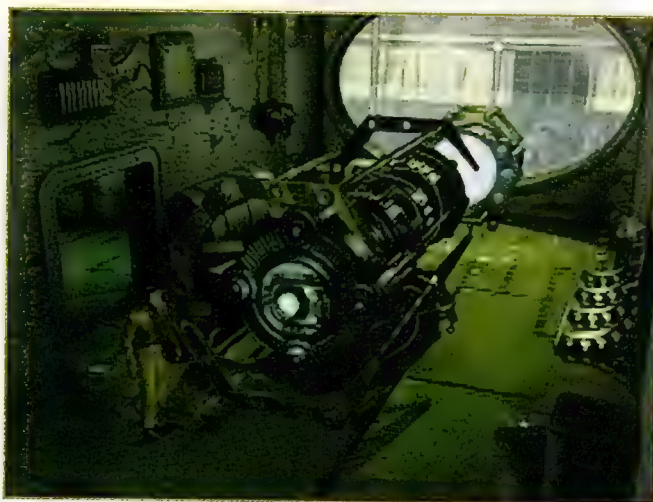
La gran calidad de los escenarios se debe en gran parte a los magníficos efectos de luces creados por REVOLUTION.



filosofía del juego, diremos que en **A SANGRE FRÍA** se combinan los elementos clásicos de aventura (que REVOLUTION utilizó con maestría en **BROKEN SWORD I** y **II**) con ligeros toques de acción muy al estilo de **SYPHON FILTER** y **METAL GEAR SOLID**. Pero hay que recalcar que en los momentos de acción priman las técnicas de camuflaje sobre los disparos, que deberán ser utilizados en ocasiones muy contadas. REVOLUTION ha recreado un espectacular entorno para dar vida a cada uno de los escenarios que comprende el juego. Y ha hecho especial hincapié en los efectos de luces, donde hay que reconocer que los creadores se lo han currado a tope. Simplemente, porque nos halla-

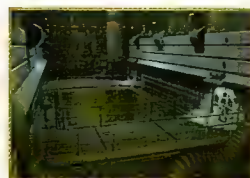
PlayStation • Aventura

Los padres de la mejor serie de aventuras para **PLAYSTATION**, **BROKEN SWORD**, han dejado a un lado el mito de los templarios y se adentran en el mundo del espionaje internacional. Como protagonista han elegido a un agente especial inglés, John Cord, que deberá introducirse en un complejo minero de Volgia, una exrepública de la **Unión Soviética**. A pesar de ser una misión de rutina, John Cord se verá envuelto en una compleja trama de traiciones con un extraordinario guión. Toda la historia se irá desarrollando a través de *flash-backs*. Es decir, el protagonista irá recordando diversos episodios que le han conducido hasta su situación actual, en los que nosotros nos introduciremos encarnando a John Cord hasta llegar al inesperado final. Por explicar de alguna manera la



Revolution traslada la magia templaria de Broken al mundo del espionaje internacional con una excelente aventura

FRIA



mos ante los escenarios 2D más vivos que jamás hayamos visto en **PLAYSTATION**. Comprobar como el haz de una lámpara irrumpe en una sala, sólo cuando hemos volado la puerta, mezclándose con las otras fuentes de luz del lugar, nos da un idea de lo que ha hecho REVO-

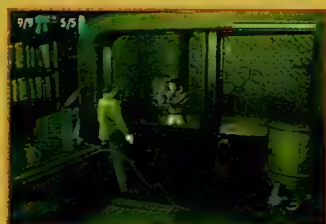
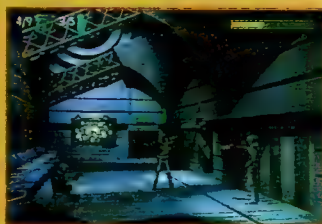
LUTION. Otro de los aspectos destacables es la banda sonora, ya que cada escena cuenta con su propia composición. Sin duda, **A SANGRE FRÍA** es una de las apuestas fuertes de SONY para este verano y, además, estará traducido y doblado al castellano. ➡ R. DREAMER

La aventura está plagada de secuencias de vídeo que se mostrarán al resolver algún enigma o para enlazar argumentalmente la historia. Una buena forma para aclararnos ciertas lagunas en la memoria del «prota».

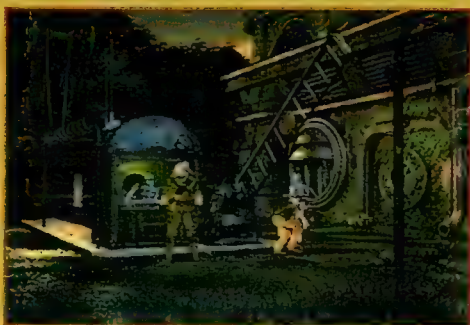


Con nervios de acero

Para triunfar en el difícil mundo del espionaje tendrás que hacer honor al nombre del juego y ejecutar tus acciones con sangre fría. Sobre todo a la hora de camuflarte, pasar a centímetros de algún centinela, noquearle y después registrar sus bolsillos. Tampoco olvides inspeccionar concienzudamente cada sala.



Tras acabar con tus enemigos regístrales a fondo. Podrás recoger munición y otros objetos de suma utilidad para utilizar durante tu aventura. Las conversaciones también son muy importantes.



DREAMCAST

SUPER NUEVO

SPIRIT OF SPEED

Este es el caso de este **SPIRIT OF SPEED 1937** para **DREAMCAST**, un programa originario de **PC** e inspirado en las arriesgadas correrías de aquellos locos cacharros que escribieron las primeras páginas de la **Fórmula 1**. Para los que ya conozcan la entrega de ordenador, **SPIRIT OF SPEED 1937** es una conversión directa y presenta las mismas calidades y modalidades de juego y competiciones. Para los que aún no han tenido la suerte de probarlo, os diremos que se trata de un potente y divertidísimo juego de coches con una impresionante puesta en escena y una extraordinaria calidad técnica. El enorme encanto y belleza de aquellos vehículos, la perfecta recreación del entorno (respetando el estilo y elementos de la época) y el perfecto aprovechamiento de buena parte del potencial de **DREAMCAST**, hacen de **SPIRIT OF SPEED 1937** un

en este loco mundo del videojuego se pueden dar paradojas tan curiosas como que una compañía tenga que volver la vista al pasado para poder innovar en un género. Mientras los demás apuestan por la más rabiosa actualidad, **ACCLAIM** ha puesto sus miras en los apasionantes comienzos de la fórmula 1 a principios del siglo pasado.



juego lleno de magia y encanto. Pistas repletas de baches e irregularidades, vehículos que volaban pero que luego no había quien los pudiera parar, motores que llegaban a ocupar tres cuartas partes

de los coches, direcciones no asistidas y otros pequeños contratiempos fáciles de imaginar, hacían de cada carrera una peque-

ña odisea al volante. Que no se asuste nadie que el juego no va a ser exactamente así. Aunque se ha intentado reflejar con el máximo realismo estas circunstancias, también es evidente que los programadores se han dado cuenta que muchas de esas particularidades podrían suponer un tormento a la hora de jugar. Digamos que **SPIRIT OF SPEED 1937** es un híbrido inteligente en el que tendremos las sensaciones de pilotar aquellas máquinas y, al mismo tiempo, toda la



Aunque todos los escenarios tienen un enorme encanto, los que discurren dentro de las ciudades son, sin lugar a dudas, los más espectaculares y llamativos del juego.



En **SPIRIT OF SPEED 1937** no se pueden cometer demasiados errores en la conducción. Salirse un poco de la pista puede ser nuestra ruina.



En los famosos arcos del antiguo circuito de Monza, más de un piloto se despidió del mundo de las carreras... y hasta del de los vivos.

ficha técnica

FORMATO • CD ROM

GÉNERO • CONDUCCIÓN

COMPañIA • ACCLAIM

PROGRAMADOR • BROADSWORDS

PAIS • ESTADOS UNIDOS



SPEED 1937



Días de Gloria

SPIRIT OF SPEED 1937 presenta una oferta en modos y opciones muy similar a la que tradicionalmente encontraréis en cualquier juego de coches para DREAMCAST. Sin ser tan prolífico ni generoso como en algunos títulos de PLAYSTATION, sí cuenta con un gran modo carrera en el que deberemos probar, temporada a temporada, nuestra valía recorriendo todas las categorías. Lo que aún no ha sido confirmado es si este título contará con alguna opción de juego en red.



emoción de un *arcade* de coches. Tomar el mando de un Mercedes-Benz M218, un Maserati 26 o un Bugatti 35B y lanzarse a toda velocidad por las pistas de circuitos tan emblemáticos como Monza, Nürburgring o el Roosevelt Raceway, es una experiencia tan increíble y fascinante que muchos os preguntaréis porqué no se les habrá ocurrido mucho antes. Si todo va bien y se cumplen los plazos de la compañía ACCLAIM, dentro de un par de meses podréis comprobar vosotros mismos el tremendo carisma y toda la jugabilidad de este singular SPIRIT OF SPEED para DREAMCAST. ➡ DE LUCAR

PERSPECTIVAS

Aunque hay seis perspectivas de juego distintas, la de la imagen, en la que se puede apreciar el cuadro del coche, es la mejor de todas.



SUPER NUEVO

POKÉMON

Como el telediario de la madrugada

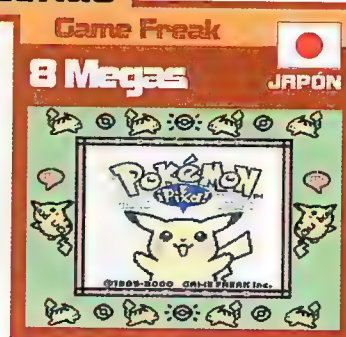
Ed. AMARILLA

Nintendo



Si alguna vez habéis tenido la oportunidad de quedarnos hasta altas horas de la madrugada para ver la última edición del telediario, habréis comprobado que ésta no hace más que repetir los reportajes e informaciones que se han difundido durante el resto de ediciones, salvo escasas novedades de última hora. Con la **EDICIÓN AMA-**

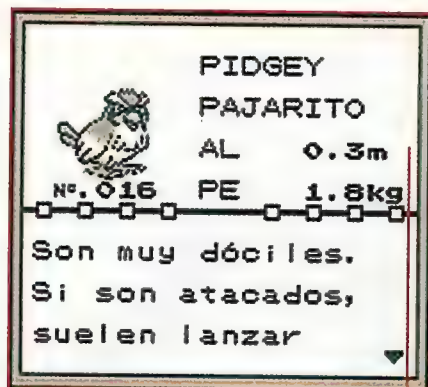
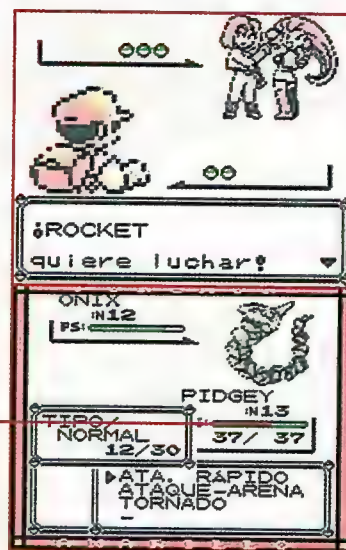
RILLA de **POKÉMON** ocurre algo semejante. El juego en sí es idéntico a las ediciones **ROJA** y **AZUL**, aunque con pequeñísimas novedades de última hora que en anteriores versiones no pudieron ser corregidas. Así, ahora el juego se asemeja mucho más a la serie de televisión (Brock tiene la apariencia del dibujo animado), al tiempo que se le ha dotado de algo de color a sus gráficos (¡se ha pasado de 4 a 12 colores!). Otros cambios obedecen a la nueva localización de los diferentes Pokémon, la presencia del **Team Rocket** con Jessy, James y compañía, así como cuatro modos de juego nuevos a los que se puede acceder desde el «Club



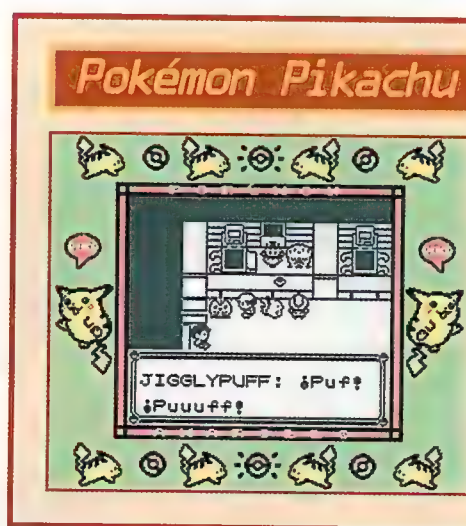
del Cable». Estos son **Super Copa**, **Mini Copa**, **Poké Copa** y **Pika Copa**, nombres que resultarán familiares a los usuarios de **NINTENDO 64**. Y ya que hablamos de **POKÉMON STADIUM**, es obligado

El número de Pokémon no se ha alterado, aunque ciertas especies de las demás ediciones sólo pueden ser conseguidas superando ciertos retos.

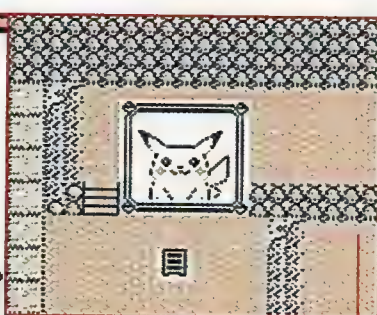
recordar que, como cabía esperar, **POKÉMON EDICIÓN AMARILLA** también podrá ser jugado desde el «emulador» incluido en dicho juego. ♦ **J. C. MAYERICK**



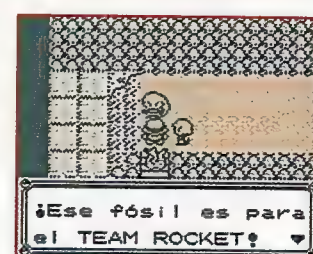
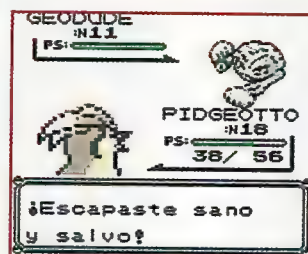
Una de las novedades más interesantes es la posibilidad de imprimir (en **GAME BOY PRINTER**) la información acerca de los Pokémon contenida en el **Pokédex**.



Pikachu odia las pokéball en la edición amarilla, así que nos seguirá de cerca.



Pikachu mostrará en cada momento su estado de ánimo. Habrá que hablar con él para animarle.



Pokémon, en su edición amarilla, contará con interesantes novedades

Game Boy Color • RPG

Ya no hay piedad en los suburbios

Lucha callejera entre bandas

¡Ya en tu barrio!

Banda
sonora oficial
de Fat Boy Slim
& Kid Rock!



Ilustraciones del juego por Joe Maduera

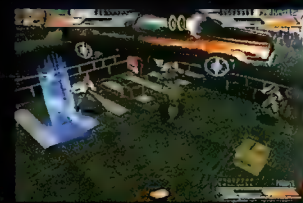
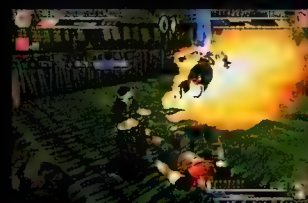
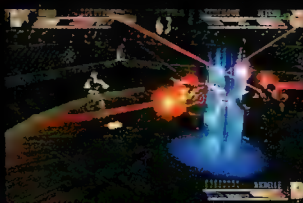


Características

- 17 palpitantes misiones.
- 5 tipos de combate beat'em-up distintos.
- Hasta 4 jugadores combatiendo simultáneamente.
- 9 personajes diferentes a elegir.
- Cientos de combos y movimientos.

GEKIDO

URBAN FIGHTERS



© 1999 N.A.P.S. Team. All rights reserved. Published by Infogrames
Multimedia "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony.
Computer Entertainment Inc.

WWW.GEKIDO.NET



SUPER NUEVO

PERFECT DARK

...y al séptimo día RARE descansó

Después de varios años de espera, aún más CDs de prensa, cientos de pantallas en Internet y demostraciones en vivo en las ferias de todo el mundo, podemos proclamar a los cuatro vientos que, en nuestras propias manos, obra un cartucho de **PERFECT DARK** totalmente producido (en versión **USA**, eso sí) en cuyos títulos de crédito reza «version 8.7 Final». No sabemos si la obra de El Escorial, de la que tantas veces nos acordamos en estos casos, costó tanto sacarla ade-

lante como este **PERFECT DARK**, pero el caso es que la aclamada nueva obra de los creadores de **GOLDEN EYE** ya está entre nosotros, y lo que es mejor, con un aspecto que supera incluso nuestras más optimistas previsiones (siempre dentro de las posibili-

dades de la máquina). A falta del último retoque a que se verá sometido el juego, y que consistirá en la traducción y doblaje de textos y voces, podemos asegurar que los amantes de aquella joya de **RARE**, llamada **GOLDEN EYE**, encontrarán en este estupendo juego una aventura que, en ocasiones, parece ser el mismo **GOLDEN EYE** pero con la cara completamente lavada. De hecho, aquellas pequeñas dosis de estrategia, en las que el juga-

NINTENDO

Rare

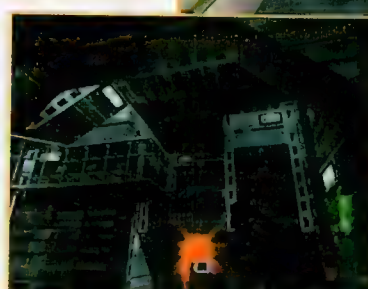
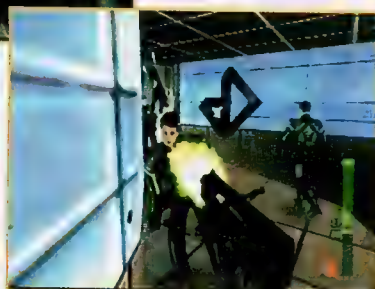
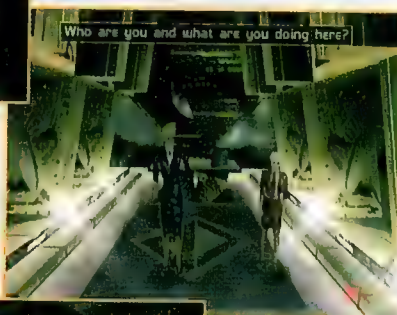
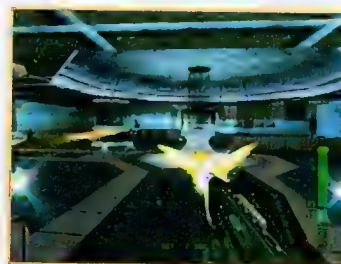
256 MEGAS



Reino Unido

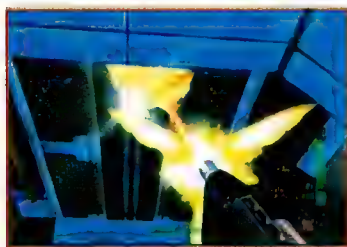
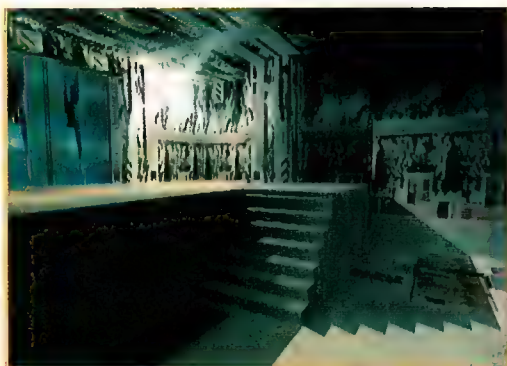


Para ser un juego de **NINTENDO 64**, **PERFECT DARK** es realmente violento. Sorprende que **NINTENDO** no haya obligado a cambiar cosas como el rojo de la sangre. Pero claro, **RARE** tiene demasiado peso...



La luz dinámica es uno de los aspectos gráficos más sobresalientes. Aquí tenéis dos capturas con y sin iluminación.

Nintendo 64 • Shoot'em-up 3D

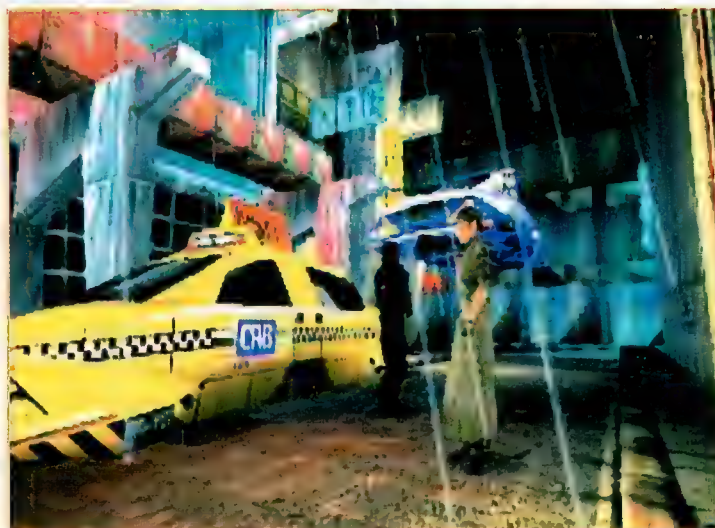
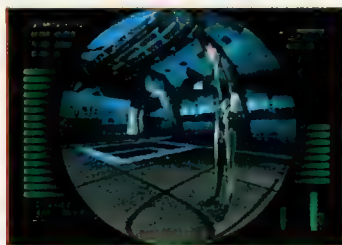


dor debía apostarse en un lugar seguro y acabar con sus enemigos previo uso de la mira telescópica, se mantienen en **PERFECT DARK**. En todo caso, esta última genialidad de RARE combinará la «realidad» de los ambientes de **GOLDEN EYE** con escenarios mucho más futuristas, en los que se propondrán misiones de todo tipo (algunas realmente

sorprendentes), dando vida así a un excepcional guión que enganchará irremisiblemente. **PERFECT DARK** podrá ser jugado sin las 4 MB del *Expansión Pak*, aunque los modos multijugador y las misiones (el cuerpo principal de la aventura) necesitarán de dicho periférico. El momento **PERFECT DARK** está ya muy cerca... ➔ J. C. MAYERICK

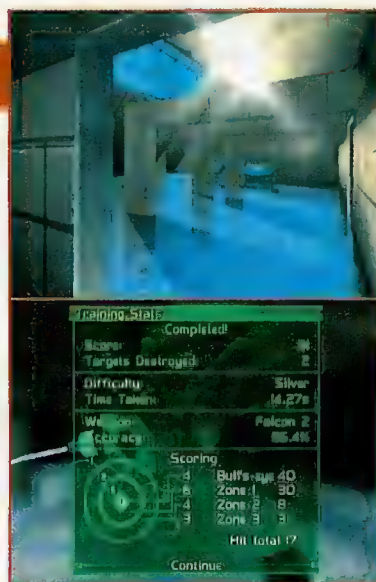
La Cámara Espía

Es uno de los artilugios más curiosos de **PERFECT DARK**, pero aún más lo es el increíble efecto de ojo de pez que RARE ha creado para su representación. Esta cámara, que es capaz de meterse por todo tipo de rincones, será de enorme utilidad.

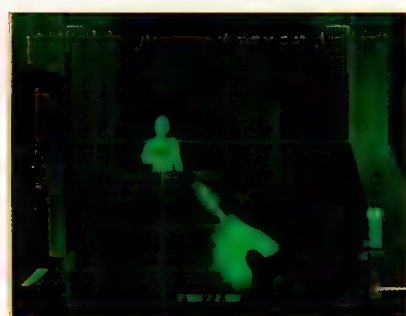


69

Carrington Institute



PERFECT DARK, sin llegar al exceso, sí resulta algo complicado en su manejo. No hay problema. El instituto carrington está preparado con la más sofisticada tecnología enfocada al aprendizaje de los futuros agentes. En todo caso, no es necesario acercarse por el instituto para comenzar la aventura. Basterá con practicar un tanto en dichas instalaciones antes de que el jugador se atreva a afrontar las numerosas misiones de **PERFECT DARK**.



El efecto de visión nocturna con las gafas de iluminación por infrarrojos es, con diferencia, el más logrado de cuantos hemos visto en juego alguno, y no sólo en N64.



DREAMCAST

SUPER NUEVO

NHL 2K

el hockey sobre hielo se abre paso en DREAMCAST con un programa que cuenta con la licencia de la NHL y con el respaldo de SEGA.

El hockey sobre hielo es una de las disciplinas deportivas que no suele tardar mucho en llegar hasta las consolas. Las perspectivas puestas por DREAMCAST en el mercado estadounidense hacían prever que la consola de SEGA no sería una excepción en este aspecto. Ha sido la propia SEGA la que ha dado el paso creando el primer simulador para DREAMCAST de hockey sobre hielo. La principal duda desde un primer momento es a cuál de los dos simuladores deportivos de SEGA se acercará este nuevo programa: al más que discreto WORLD WIDE

SOCCER o al espectacular NBA 2K. El título parecía indicar una mayor conexión con el segundo, dando inicio a lo podría ser una larga saga de simuladores de diferentes deportes. La espectacularidad gráfica de la beta que ha llegado hasta nosotros confirma nuestras sospechas, en un juego que da un salto visual sobre lo que estamos acostumbrados a ver en programas del mismo género tanto para PLAYSTATION como para NINTENDO 64. La calidad en la reproducción de los jugadores es impresionante, cuidando también todos los detalles relacionados con el escenario donde se disputan los partidos. Sin embargo, el control de los jugadores es bastante más técnico que el incluido en NBA 2K, en lo que supone la mayor diferencia con respecto al citado título. La NHL es la única protagonista de un programa que cuenta con todas las licencias para incluir tanto jugadores como equipos reales.

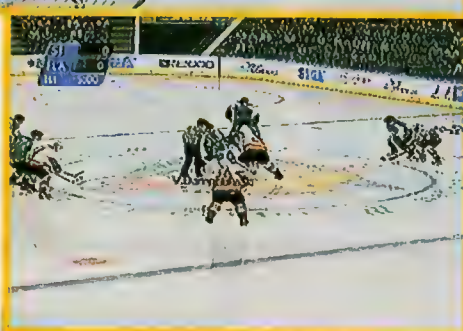
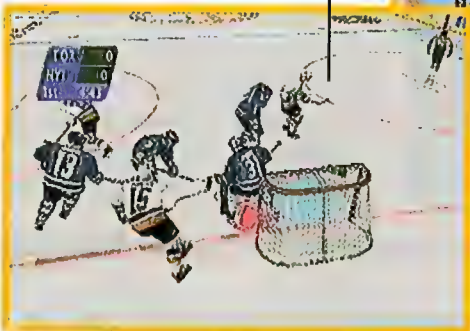
Sin duda los aficionados al hockey sobre hielo por fin podrán comprobar un salto visual en este deporte con respecto a la falta de progresión mostrada por los últimos simuladores de otras consolas. La gran duda que nos queda es si la jugabilidad será, al menos, similar. ➡ CHIP & CE

Repeticiones

Las repeticiones son un auténtico espectáculo visual. En las mismas se ofrece la posibilidad de mover la cámara libremente sin ningún tipo de limitación.



La presentación antes de los partidos es una perfecta reproducción de lo que habitualmente sucede en los encuentros de la NHL.



ficha técnica

FORMATO • GD ROM

GENERO • DEPORTIVO

COMPAÑIA • SEGA

PROGRAMADOR • BLACK BOX

PAIS • ESTADOS UNIDOS



Durante los partidos las diferencias gráficas, con respecto a los simuladores para PLAYSTATION y NINTENDO 64, no se aprecian tanto como en las repeticiones.

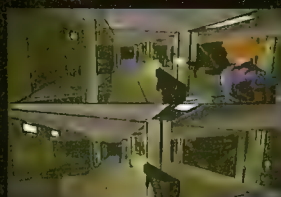
CENTRO

MAIL

www.centromail.es



PERFECT DARK™



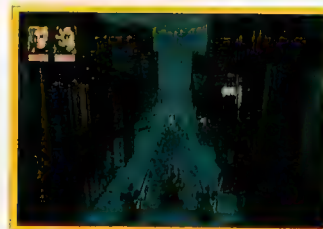
Al reservar Perfect Dark
en Centro MAIL,
esta camiseta de regalo.



TEL.: 902 17 18 19

DREAMCAST SUPER NUEVO

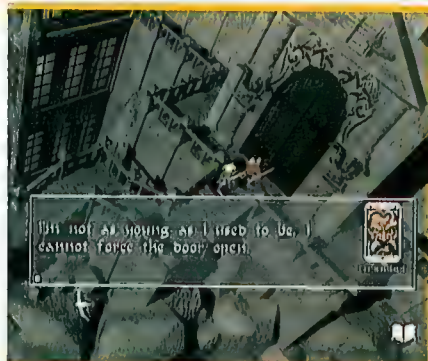
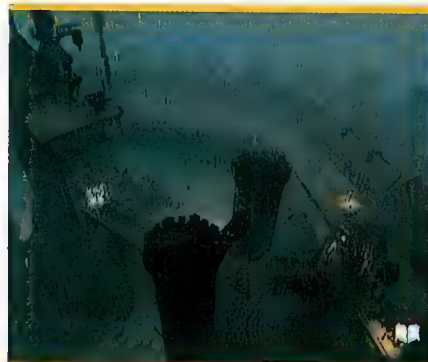
SILVER



El desarrollador occidental siempre ha dotado a sus *RPG* de un aspecto mucho más tradicional, excesivamente sobrio en ocasiones, mientras que el japonés ha optado más por la espectacularidad en todos sus aspectos, centrando buena parte de sus esfuerzos en el apartado visual, aunque sin olvidar en ningún momento el guión. Ambos géneros *RPG* cuentan con fervientes seguidores y no menos feroces detractores, lo que llevó a una compañía como INFOGRAMES a programar *SILVER*, una aventura que tiene asegurado el éxito desde antes de su aparición. *SILVER*, podríamos decir, toma lo mejor de cada uno de ellos para configurar una aventura que en *COMPATIBLES PC* triunfó ya hace algunos meses, y que ahora en *DREAMCAST* se presenta sin cambios aparentes. La esperada aventura de INFOGRAMES, llevada a *DREAMCAST* por el equipo de progra-

el mundo de los compatibles *PC* es, después del mercado japonés de consolas, uno de los más prolíficos en el desarrollo de aventuras *RPG*, aunque de un modo más tradicional con respecto al país nipón. *SILVER*, en cambio, es un híbrido entre ambas culturas.

mación SPIRAL HOUSE, utilizará la resolución estándar que ya se usó en *COMPATIBLES PC* (640 x 480 píxeles), por lo que las diferencias entre ambas versiones serán prácticamente inexistentes. En todo caso, algún que otro efecto de luz que en *PC* sólo se conseguía con determinadas tarjetas gráficas. Para aquellos que no conozcan *SILVER*, hay que decir que la configuración del mapa se realiza a partir de estancias pre-renderizadas, algo semejante a lo que se hace en juegos como *RESIDENT EVIL*, aunque sin cambiar el ningún momento el punto de vista dentro de la misma habitación. Esto obliga a que en ciertos momentos el personaje protagonista se sitúe a demasiada «dis-



OBRAS DE ARTE

SILVER está repleto de lugares idílicos como el que aparece sobre estas líneas. Pulsando *L* en el pad, el jugador podrá echar un vistazo a la totalidad de la estancia.

tancia» del jugador, lo que no deja de ser algo incómodo en los momentos en que se combate con los enemigos. La complejidad de la aventura es realmente elevada, y aunque la interacción con los personajes no es demasiada (unos pocos diálogos servirán para conocer el destino de nuestro viaje), es el número de armas disponibles, las magias, personajes y lugares lo que le dará vida a

f i c h a t é c n i c a

FORMATO • GD ROM

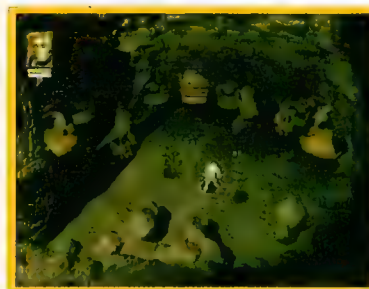
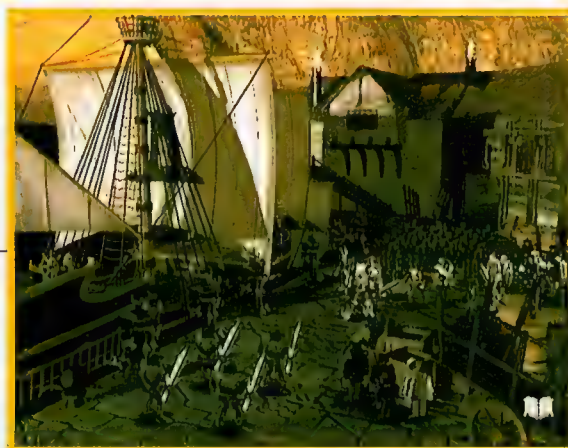
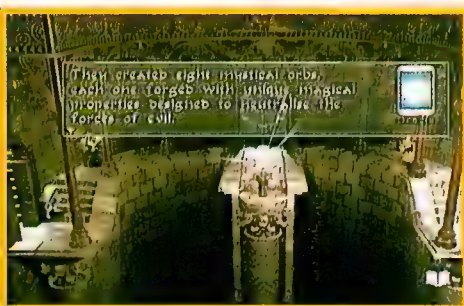
GENERO • AVENTURA *RPG*

COMPAÑÍA • INFOGRAMES

PROGRAMADORA • SPIRAL HOUSE

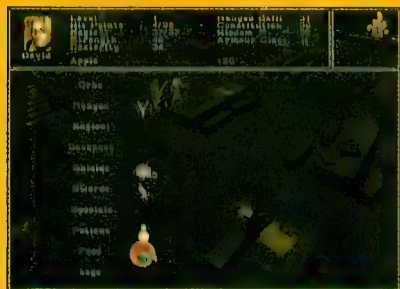
PAÍS • FRANCIA



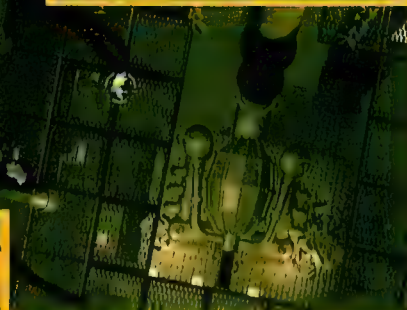
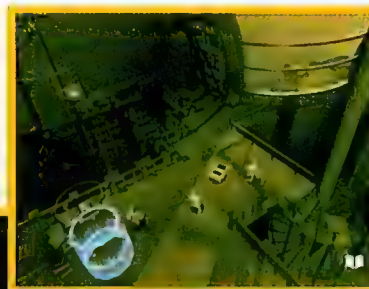


PC Vs Dreamcast

Las diferencias entre la versión **COMPATIBLES PC** y la adaptación para **DREAMCAST** serán mínimas. La misma resolución y la misma aventura. Lo que falta por confirmar es si, como en **PC**, **SILVER** aparecerá traducido al español.



EL GALEÓN El malvado Silver busca nueva esposa y, con el fin de elegir a la más adecuada, ha mandado secuestrar a todas las mujeres del pueblo. David saldrá en su busca, aunque pronto comprenderá que para conseguirlo deberá utilizar algo más que la fuerza.



EL TELESCOPIO El primer objetivo de David es encontrar el telescopio con el que localizar el galeón de **SILVER**. La estancia en la que éste se oculta es espectacular.



una aventura que no dejará de sorprender por sus excepcionales gráficos. Visitar los diferentes parajes que conforman el mundo de **SILVER** será, con diferencia, una de las experiencias más gratificantes de esta excepcional aventura de INFOGRAMES. No hay mucho más que contar acerca de **SILVER**. Los usuarios de **COMPATIBLES PC**, o aquellos que tuvieron la oportunidad de jugar con dicha

versión, conocen de sobra las excelentes cualidades del juego. Los desconocedores de dicha obra deben esperar con impaciencia la aparición de un juego que contará con una calidad indiscutible. **DREAMCAST** no está destacando por la cantidad de **RPGs** que se están programando para ella, y quizás por ello **SILVER** se esté esperando con más impaciencia de la habitual. ♦ J. C. MAYERICK

SUPER NUEVO

TONY HAWK SKATEBOARDING

Sk8 para N64

ACTIVISION

Edge Of Reality

256 Mb



Varios meses después de la aparición de **TONY HAWK** en **PLAYSTATION**, **EDGE OF REALITY**, compañía prácticamente desconocida, ha sido la encargada de convertir a **NINTENDO 64** el mejor título de *skateboard* aparecido hasta la fecha. Dicha conversión, a pesar de ser uno de los primeros proyectos de **EDGE OF REALITY**, resulta no sólo similar a la magistral versión creada por **NEVERSOFT** para **PLAYSTATION**, sino que incluso la supera en calidad en algunos de sus aspectos, como el *frame rate*, que se mantiene

estable en todo momento a 30 *fps*, no como en **PSX**, el cual podía bajar en determinados momentos de la partida produciendo pequeñas ralentizaciones. En lo que respecta a la jugabilidad, ésta se mantiene tan similar a la de **PLAYSTATION** que hasta se ha conservado el sistema de control de dicha versión, de tal manera que los botones «grandes» del mando de **NINTENDO 64** (A y B) sólo servirán para navegar por los menús, ya que los cuatro botones amarillos hacen las veces de cuadrado, círculo, triángulo y

X (*flip, grab, grind* y salto respectivamente). Tan similar resulta esta versión a la de la máquina de **SONY**, que hasta la banda sonora, que en **PLAYSTATION** estaba comprimida en el CD, es completamente idéntica. Las pequeñas diferencias ya os las mostraremos en el número que viene. ➡ **DOC**



Ahora le toca a los usuarios de N64 disfrutar del mejor juego de Sk8

Al igual que en la versión **PLAYSTATION**, tendremos que competir en los tres diferentes torneos para conseguir una medalla de bronce, plata u oro y pasar al siguiente escenario.



El modo de arriba es una de las nuevas incorporaciones de la versión para **N64**.

Nintendo 64 • Deportivo

Allstar Tennis 2000

LLEYTON HEWITT

**DISFRUTA CON EL TENIS,
JUEGA CON EL MEJOR**



Lleyton Hewitt



Richard KRAJICEK

Gustavo KUERTEN



www.ubisoft.es
902 11 78 03



SUPER NUEVO

ALUNDRA 2

El clásico Action RPG pasa a las 3D

ALUNDRA fue, es y será uno de los mejores títulos del ya casi infinito catálogo de **PSX**. Nació una primavera de hace tres años, gozaba de un exquisito y refinado apartado gráfico en 2D a la vieja usanza, dibujado a mano, y de un desarrollo puro *Action RPG* que mezclaba casi a partes iguales intensos combates contra el enemigo y puzzles de gran consistencia. Por si esto fuera poco, su distribución cayó en manos de WOR-

KING DESIGNS en **EE. UU.**, la caja, manual y mapa eran antológicos, mientras que en **Europa** fue PSYGNOSIS la que se molestó en traducirlo al castellano e incluir un mapa, aunque un poco menos lustroso. Las ventas le situaron como uno de los grandes éxitos del momento, alcanzando en territorio *yankee* las 150.000 unidades. Y he aquí que en Noviembre de año pasado aparece **ALUNDRA 2** en **Japón**, casi sin hacer ruido (sos-

ACTIVISION

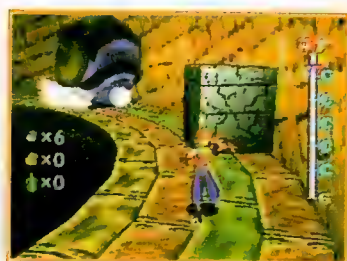
Contrail/Matrix

CD ROM



pechosa maniobra), por la puerta de atrás y con el mismo trato por parte de SONY que el de títulos de segunda clase como el mediocre BRIGHTS de ARC ENTERTAINMENT. ¿Qué pasa con **ALUNDRA 2**? Muy sencillo: primero está en 3D, y segundo,

utiliza el nombre de ALUNDRA en vano. Dos grandes pecados cometidos por los hasta ahora prestigiosos productores de CONTRAIL (WILD ARMS, ALUNDRA y LEGEND OF LEGAIA). La compañía encargada de distribuirlo, traducirlo y doblarlo al inglés ha sido en esta ocasión ACTIVISION, que si bien ha quedado en ridículo en cuestiones de presentación respecto al primer capítulo, ha alcanzado un sobresaliente resultado con la



El mapa mantiene el mediocre listón de calidad del resto del juego. Una simple recreación en 2D de dudosa apariencia plástica ampliamente superada por casi todos los RPG de 16 bits.



Alundra 2 no tiene nada que ver con su antecesor. Tan sólo comparten género

Lord Jeehan



Si quieres aprender *combos* devastadores tendrás que llevarle piezas de puzzle a este guerrero legendario.

PlayStation • Action RPG





sonorización de diálogos con doce inspiradísimos actores de doblaje. La noticia triste es que en **España** tendremos que aguantar los diálogos y textos en inglés (un tirón de orejas para ACTIVISION/PROEIN). La primera impresión de **ALUNDRA 2** es que estás ante un título que aprovecha el nombre de su mítico antecesor y del que tan sólo rescata su desarrollo de puro *Action RPG* y los numerosos puzzles. Después de compartir unas horas con él descubres que se deja jugar, que goza de sentido del humor

y que nos ofrece una aventura algo vulgar pero divertida, acompañada por un entorno 3D flojete. En su haber destacan las 30 horas de juego prometidas, una simpática colección de más de diez minijuegos, algún efecto gráfico de renombre en las magias y una colección de villanos y situaciones prometedora. Pero el nombre de **ALUNDRA** se merecía algo más, y por eso no hemos podido ser todo lo positivos que hubiéramos deseado en esta primera valoración. Quizá por eso ni se ha traducido... ➔ **THE ELF**



Los escenarios exteriores e interiores de **ALUNDRA 2** son de lo más destacado que podrás encontrar en este título. Podremos utilizar tres cámaras diferentes y rotar la pantalla con los botones L y R.



77



¡A luchar, madre!

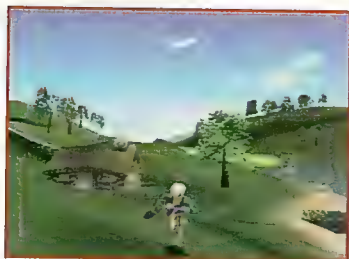
Aquí tenéis una pequeña muestra de las situaciones y enemigos que os esperan en **ALUNDRA 2**. Un consejo: si no queréis desesperaros, no escogáis el máximo nivel de dificultad.



SUPER NUEVO

TERRACON

Encuentros en la 3ª fase



Poco sabemos de este lanzamiento sorpresa de la división europea de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, salvo lo que hemos visto y jugado en la beta que nos ha llegado justo antes del cierre. **TERRACON** es un shoot'em-up 3D protagonizado

por un simpático alienígena que aterriza en diferentes planetas con la misión de recolectar energía y otros elementos. Por supuesto, los lugareños no estarán por la labor de que les expolien el planeta, y en muchos casos el bueno del alien deberá hacer uso de su láser no sólo para acabar con cualquier peligro, sino para reconstruir instalaciones destruidas por el enemigo. A pesar

SONY C.E.

PICTUREHOUSE S.

CD ROM



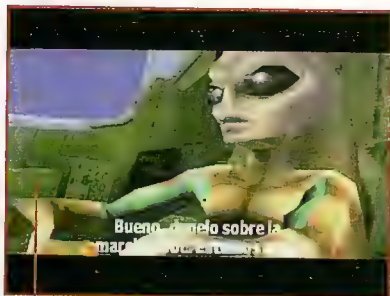
R. UNICO



de ser todavía una beta, **TERRACON** ya hace gala de un entorno 3D bastante digno y textos en diversos idiomas, entre ellos el castellano. Por ahora se desconoce su fecha de llegada al mercado español, pero si no hay complicaciones, todo parece indicar que saldrá a la venta a finales de Agosto. ➡ NEMESIS



El protagonismo de Terracon recae en un avispa alienígena que recorre a golpe de callo multitud de planetas



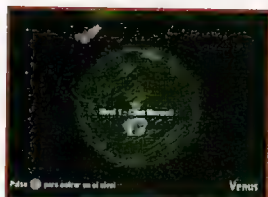
A pesar de tratarse sólo de una beta, la copia que nos ha llegado de **TERRACON** ya incorpora textos en castellano. Algo bastante útil dada la cantidad de misiones a desempeñar.



Antes de participar en las verdaderas misiones, deberás superar una fase de entrenamiento.



El protagonista de **TERRACON** es un buen tipo, pero si le tocan demasiado las narices es capaz de fulminar todo el planeta.



PlayStation • Shoot'em-up

SIEMPRRRRE POSITIVO NUNCA NEGJATIVO



Imaginate un fútbol sin presidentes, sin violencia, sin mercenarios, sin ruedas de prensa, sin reventa y sin aburridas tácticas. Quítale al fútbol todo lo que le sobra y tendrás World Wide Soccer Euro Edition: las mejores selecciones de la Eurocopa 2000, regates, remates, goles, jugadas, paradas, entradas, espectáculo... Fútbol total captado desde distintos ángulos de cámara y con los mejores gráficos que jamás hayas visto en un soccer game.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

SEGA™



Dreamcast™
UP TO 6 BILLION PLAYERS

SUPER NUEVO

DRIVER

Delinquiendo que es gerundio



Aunque pueda parecer imposible, **DRIVER** es casi una realidad en **GAME BOY COLOR**. Como es obvio, hay que olvidarse de gráficos en 3D u otro tipo de alardes gráficos: **GAME BOY**

COLOR presentará una versión 2D de **DRIVER** en la que únicamente se ha tratado de conservar toda la jugabilidad de la versión **PLAYSTATION**. Casi una cuarentena de misiones (casi todas ellas extraídas del juego original) que se desarrollarán en cuatro ciudades perfectamente representadas, en las que además se podrá apreciar cada una de las características especiales de las mismas. El famoso puente

Reflections

Crawfish Ent.

8 Megas



de **San Francisco**, Central Park en **Nueva York**, etcétera. Los demás modos de juego también se han conservado, incrementando incluso la jugabilidad ante la presencia de mapeados mucho mayores a los existentes en el original. Un título que creará escuela. ➔ J. C. MAYERICK



LA POLICIA Si algo se mantiene en esta versión **GAME BOY COLOR** de **DRIVER** es el instinto asesino de los coches de policía. Si logran darnos alcance, la suerte estará echada.

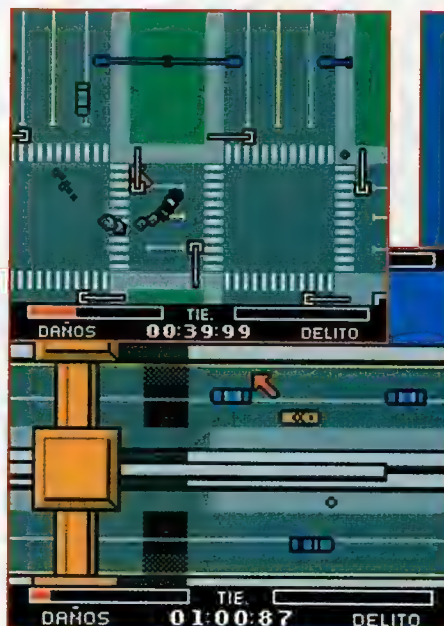


Crawfish ha logrado plasmar en Game Boy Color toda la jugabilidad de la versión PSX

Las ciudades



Las cuatro mismas ciudades de **PLAYSTATION** (Miami, Los Angeles, San Francisco y Nueva York) y, lo que es mejor, con mapeados mucho más grandes que los vistos en esta versión. Ahí es nada.



La iluminación en las misiones nocturnas de **Los Angeles** es uno de los aspectos más bellos del juego.

Game Boy Color • Conducción



ELIGE



LA



MEJOR



ALINEACIÓN



Y



GANAR



ENTRADAS



PARA



LA



COPA



AMÉRICA.

SEGA

Con Dreamarena Fantasy Football 2000 podrás convertirte en el mejor seleccionador de Europa. Para participar, regístrate en Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast, entre el 15 de Mayo y el 10 de Junio y forma un equipo escogiendo entre los 352 jugadores que compiten este verano en la Eurocopa. Si tu alineación resulta ganadora, un amigo y tú viajaréis a Colombia para presenciar la Copa América.



Dreamcast

Dreamarena Fantasy Football 2000

PLAYSTATION

- 1 **GRAN TURISMO 2**
Conducción • SCE
De momento no parece que vaya a cambiar la jerarquía de la lista de éxitos en **PLAYSTATION**. Pero atención, porque el mes que viene llega **VAGRANT STORY**, y es probable que el reinado de **GRAN TURISMO 2** se tambalee. Estaremos atentos a ver qué es lo que pasa.
- 2 **FINAL FANTASY VIII**
RPG • Squaresoft
- 3 **METAL GEAR SOLID**
Aventura • Konami
- 4 **ISS PRO EVOLUTION**
Deportivo • Konami
- 5 **COLIN MCRAE 2.0**
Conducción • Codemasters
- 6 **F1 2000**
Conducción • Electronic Arts
- 7 **RESIDENT EVIL 3**
Survival Horror • Capcom
- 8 **EURO 2000**
Deportivo • Electronic Arts
- 9 **DRIVER**
Conducción • GTI

- 10 **SYPHON FILTER 2**
Tactical Espionage Action • SBB studios
- 11 **GRANDIA**
RPG • Ubi Soft
- 12 **RALLY CHAMPIONSHIP**
Conducción • Electronic Arts
- 13 **TELEÑECOS: RACEMANIA**
Deportivo • Infogrames/Midway
- 14 **MEDAL OF HONOR**
Shoot'em-up • Electronic Arts
- 15 **JEDI POWER BATTLES**
Beat'em-up 3D • Electronic Arts
- 16 **PRIMERA DIVISIÓN STARS**
Deportivo • Electronic Arts
- 17 **RALLY MASTERS**
Conducción • Infogrames
- 18 **MEDIEVIL 2**
Arcade 3D/Aventura • SCE
- 19 **EVERYBODY'S GOLF 2**
Deportivo • Sony C.E.
- 20 **BEATMANIA**
Simulador de DJ • Konami

GAME BOY COLOR

- 1 **WARIO LAND 3**
Plataformas • Nintendo
La todopoderosa NINTENDO desembarca con su **WARIO LAND 3** superando por estrecho margen a **MGS**.
- 2 **METAL GEAR SOLID**
Aventura • Konami
- 3 **RAYMAN**
Plataformas • Ubi Soft
- 4 **MARIO GOLF**
Deportivo • Nintendo
- 5 **MARTIAN ALCAT**
Aventura • Infogrames
- 6 **POKÉMON ROJO Y AZUL**
RPG • Nintendo
- 7 **ZELDA DX**
Action-RPG • Nintendo
- 8 **EL TETRAIS UN MÁGICO...**
Puzzle • Capcom/Activision
- 9 **ARMY MEN**
Shoot'em-up • Virgin/3DO
- 10 **INTERN. TRACK & FIELD**
Deportivo • Konami

Las telechurries

IXA & ANA • RIMEL 64



Albaño y Romiña

HASSAN VS PREDATOR • LELOSTATION



El más carada

ZELDA: MAJORA'S MASK • N64



El mejor del siglo

METAL GEAR SOLID 2 • PS2



El mejor del mes

VAGRANT STORY • PLAYSTATION

TOP



ULTIMATE SUPERLIVES

NINTENDO 64

- 1 **DONKEY KONG 64**
Plataformas 3D • Rare
Nos da la impresión que hasta que PERFECT DARK comience a asomar la cabeza, poco va a alterarse esta lista.
- 2 **THE LEGEND OF ZELDA**
Action RPG 3D • Nintendo
- 3 **POKÉMON STADIUM**
Combate Pokémon • Nintendo
- 4 **RIDGE RACER 64**
Conducción • NST
- 5 **SUPER MARIO 64**
Plataformas 3D • Nintendo
- 6 **MARIO GOLF 64**
Deportivo • Nintendo
- 7 **JET FORCE GEMINI**
Shoot'em-up 3D • Nintendo/Rare
- 8 **RAYMAN 2**
Plataformas • Ubi soft
- 9 **WORLD DRIVER CHAMP.**
Conducción • Infogrames/Midway
- 10 **ARMY MEN SARGE'S HEROES**
Arcade • 3DO Studios

JAPON

- 1 **TEKKEN TAG TOURN.** • PS2
Beat'em-up • Namco
La aparición del nuevo ZELDA es la única novedad realmente reseñable en la lista de éxitos japoneses.
- 2 **SHEN MUE** • DREAMCAST
Aventura 3D • Sega
- 3 **ZELDA: MAJORA'S MASK** • N64
Action RPG • Nintendo
NOVEDAD
- 4 **DEAD OR ALIVE 2** • PS2
Beat'em-up • Tecmo
- 5 **MARVEL VS CAPCOM 2** • DC
Beat'em-up • Capcom
- 6 **PARASITE EVE 2** • PLAYSTATION
Survival Horror • Squaresoft
- 7 **THE KOF'99 EVOLUTION** • DC
Beat'em-up • SNK
- 8 **SEGA GT H.S** • DREAMCAST
Conducción • Sega
- 9 **ROCKMAN DASH 2** • PLAYSTATION
Aventura • Capcom
NOVEDAD
- 10 **STRAIDER HIARYU 1&2** • PSX
Arcade • Capcom

DREAMCAST

- 1 **SOUL CALIBUR**
Beat'em-up • Namco
El para muchos mejor arcade de lucha de la historia sigue en cabeza, y sólo Ecco ha sido capaz de asomar el morro.
- 2 **SONIC ADVENTURE**
Plataformas 3D • Sega
- 3 **NBA 2K**
Deportivo • Sega
- 4 **RAYMAN 2**
Plataformas • Ubi Soft
- 5 **CRAZY TAXI**
Conducción • Sega
- 6 **SHADOWMAN**
Aventura 3D • Accclaim
- 7 **VIRTUA STRIKER 2 VER 2000.1**
Deportivo • Sega
- 8 **MDK 2**
Shoot'em-up 3D • Interplay
- 9 **ECCO THE DOLPHIN: DDTF**
Aventura • Sega
NOVEDAD
- 10 **SF ALPHA 3**
Beat'em-up • Capcom

Colin McRae Rally 2.0

La espera ha sido casi eterna, pero por fin tendremos en las tiendas el próximo nueve de Junio la **segunda** entrega del simulador de **rallies** más prestigioso del mercado. Si buscas algo de este mundo, CM2 lo tiene **todo**.



SUPER Information

FORMATO... CD-ROM
PRODUCTOR... CODEMASTERS
PROGRAMADOR... CODEMASTERS

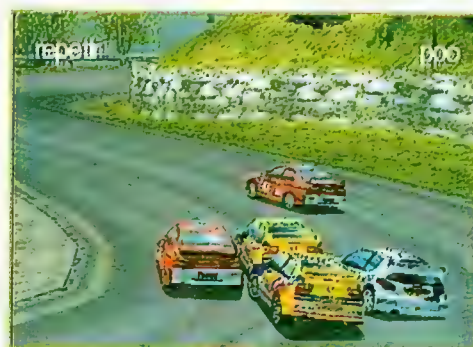
VALORACION

Aunque gráficamente no es el más bonito, sí que es el más real. sus variados modos de juego y lo ajustado de los tiempos convierten a este juego en la simulación más perfecta de este mundo. respecto a su predecesor ha ganado en control, calidad gráfica del entorno y jugabilidad. sólo se echa de menos el modo autoescuela.



Puede que juegos como RALLY CHAMPIONSHIP tengan un aspecto más atractivo, o que algún otro pueda tener algún detalle superior. Pero lo que no cabe ninguna duda es que **COLIN McRAE RALLY 2.0** es el simulador de rallies más completo y jugable que puedas encontrar en el mercado. Tiene todos los modos que puedas buscar en un juego de este tipo, desde participar en un campeonato completo a disputar un tramo determinado de un rally concreto. Es posible competir frente a cinco rivales en el modo *Arcade*, como si de una máquina

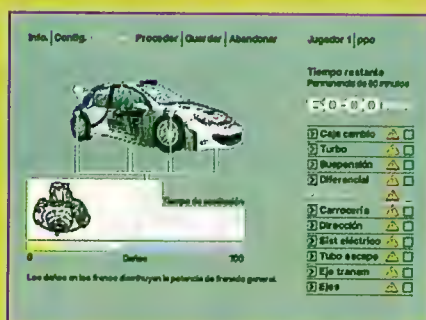
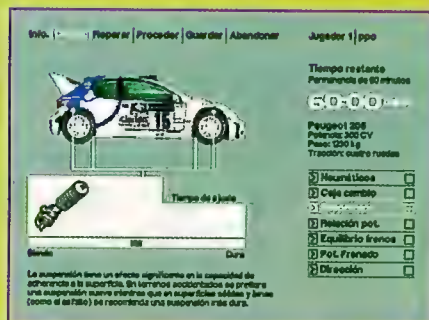
recreativa se tratase; existe la opción de ir rebajando records personales de cada tramo, con un coche fantasma corriendo a la par; tenemos la posibilidad de disputar «desafíos» a modo del Rally Masters en emparejamientos individuales cambiando de coches en cada fase, así como se han incluido varias sorpresas como coches ocultos, etcétera. Es, como os decimos, todo lo que se puede pedir a este tipo de juegos. Si tuvisteis la ocasión de jugar con el primer COLIN McRAE RALLY, sólo echaréis en falta la *Autoescuela*, ya que todo lo que pudimos



Las repeticiones son las imágenes más espectaculares del juego, con tomas realmente geniales.



Configuración y Reparación



Antes de cada grupo de tramos podremos configurar la mecánica del coche, siempre dependiendo de las condiciones climatológicas y la tipología del terreno. Además, y también limitados por el tiempo de taller, deberemos también reparar los desperfectos sufridos por el coche en los tramos precedentes.

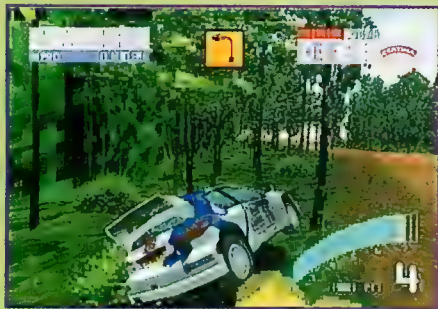
RALLY TO

PlayStation

A Fondo

Rally

AUSTRALIA



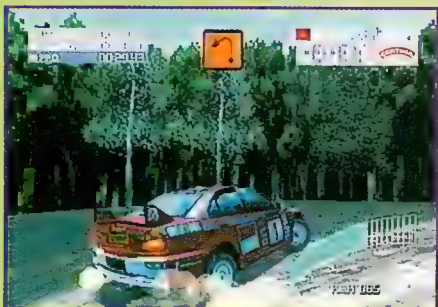
FINLANDIA



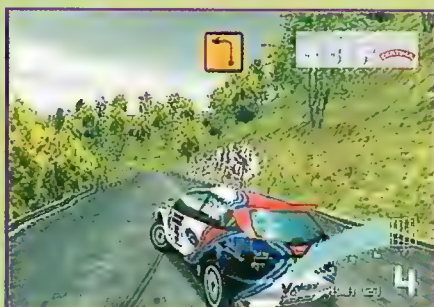
FRANCIA



GRECIA



ITALIA



KENIA



REINO UNIDO



AUSTRALIA



TAL



ARCADE Sin perder calidad gráfica, en el modo arcade se competirá frente a otros rivales (hasta 5) simultáneamente en el mismo tramo. Cualquier error se pagará con el último puesto.



disfrutar en su momento sigue aquí, incorporando detalles y modos que, como el Arcade, no estaban disponibles. Y si os habéis decidido a comprarlo, después de jugar unos minutos introducid en la consola el primer CM. Gráficamente, aunque los coches tienen una dinámica y una estética bastante similar (ya eran una joya en su momento), descubriréis que la principal revolución ha sido en el entorno de los circuitos (ahora mucho más poblados) y sobre

todo en el cielo, que ahora presenta unas tonalidades impresionantes aderezadas por unos juegos de luces en forma de reflejos en los vehículos que convierten cada tramo en un auténtico cuadro. Y como guinda los comentarios del copiloto en castellano, para que nadie eche nada en falta. En resumen, totalmente imprescindible. ➔ THE SCOPE

COLIN MCRAC RALLY 2.0

CONDUCCION

CD ROM

Jugadores

1-2

Vidas

INFINITAS

Competiciones

8 CIRCUITOS

Continuaciones

INFINITAS

Dual Shock

ANALOG + VIBRACION

Grabar Partida

MEMORY CARD

GRAFICOS

Aunque el entorno de los circuitos se ha multiplicado en cuanto a elementos, hay juegos más vistosos, pero ninguno con los modos de juego y la cantidad de tramos de CM2. Los juegos de luces y los tonos del cielo, soberbios.

MUSICA

Muy «cañera» y apropiada al ritmo vertiginoso de cualquier rally. De todas formas, os recomiendo bajar el volumen y escuchar los efectos de sonido, la auténtica salsa del apartado sonoro de este juego.

SONIDO FX

El rugir de los motores, al igual que su antecesor, sigue sin convencer. Pero los derrapes, los frenazos, el chirriar de las ruedas, los petardeos del tubo de escape cuando está dañado y las colisiones, son excepcionales y muy realistas.

JUGABILIDAD

Lo tiene todo, salvo un modo difícil demasiado exagerado, que es el único pero. CM2 tiene todo lo que un buen aficionado pudiera exigir a un juego de esta índole. Si además buscáis un título que tenga muchas horas de juego, ya lo habéis encontrado.

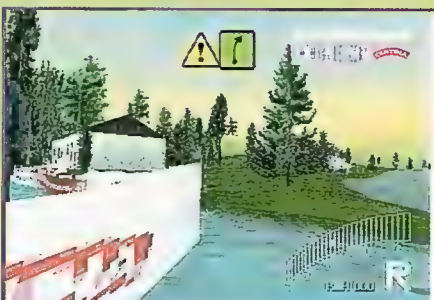
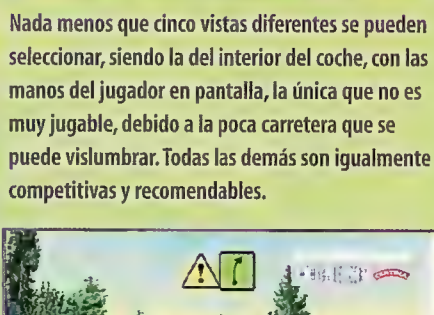
GLOBAL

95

es el simulador de rallies más completo del mercado.

ganar todos los rallies en modo difícil es casi una utopía.

Perspectivas



Nada menos que cinco vistas diferentes se pueden seleccionar, siendo la del interior del coche, con las manos del jugador en pantalla, la única que no es muy jugable, debido a la poca carretera que se puede vislumbrar. Todas las demás son igualmente competitivas y recomendables.

LA CARRERA DE LOS CAMPEONES

"Un 10 sobre 10 es poco"

PlayStation Magazine - Revista Oficial de PlayStation



* Próximo Lanzamiento

"Rally Masters será un alarde tecnológico en la práctica totalidad de sus aspectos"
MICRO MANÍA - Marzo 2000

"Todo y mucho más en un juego de conducción que nos puede dejar con la boca abierta"
COMPUTER GAMING WORLD - Febrero 2000

"Sí, es cierto, otro juego de rallies más, pero... atención, ¡podríamos estar ante el mejor!"
PSX MAX - Marzo 2000



Pantallas PlayStation



Pantallas PC



PC
CD
ROM



INFOGRAMES

España

www.rallymasters.com

Los Siete MAGNIFICOS

Star Wars Episodio 1 Jedi Power Battles

Por una vez, llega a PlayStation un título **basado** en Star Wars al que no se le puede poner pega **alguna**, salvo que deja en **ridículo** a lanzamientos anteriores como Dark Forces, Rebel Assault II o la anterior **adaptación** de SW Episodio I.

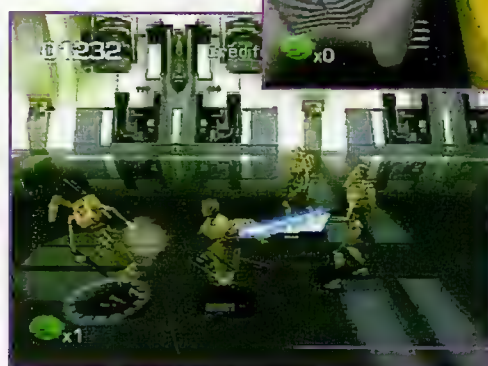


SUPER Information

FORMATO CD-ROM
PRODUCTOR ELECTRONICARTS
PROGRAMADOR LUCASARTS



Tampoco lo tenía muy complicado **SW EPISODIO I JEDI POWER BATTLES** para superar en calidad a los anteriores títulos **STAR WARS** para **PSX**, especialmente en comparación con el anterior **EPISODIO I**, comercializado hace unos meses. Si de aquél lo único que se salvaba era la ambientación y la música de **John Williams**, en **JP BATTLES** es difícil resaltar un aspecto sobre otro, ya que el juego es sencillamente genial. Heredero de los **SUPER STAR WARS** de **SNES**, **JEDI POWER BATTLES** es un **arcade** de lucha con abundantes dosis de plataformas, en el que uno o dos jugadores podrán meterse en el pellejo de sendos caballeros Jedi y combatir a las tropas de la Federación de Comercio. Armados únicamente con un sable láser y su conocimiento de La Fuerza, los cinco personajes del juego (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Plo Koon, Adi Gallia y Mace Windú) comba-



MACE WINDÚ

El personaje interpretado por **Samuel L. Jackson** en la película es el más completo de todo el juego.



LUCASARTS sigue en su empeño de incluir secuencias **CGI** en lugar de escenas digitalizadas del film.



Personajes Secretos

REINA AMIDALA



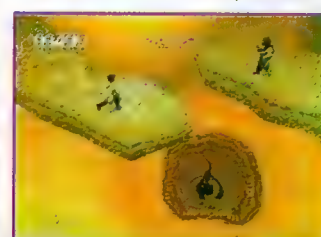
CAPITÁN PANAKA



DARTH MAUL



Acaba el juego con Obi-Wan Kenobi, Plo Koon o Qui-Gon Jinn y podrás jugar con la reina Amidala, el capitán Panaka o Darth Maul respectivamente. Para ello, en la pantalla de elección de personaje presiona SELECT sobre el caballero Jedi con el que hayas culminado la aventura.

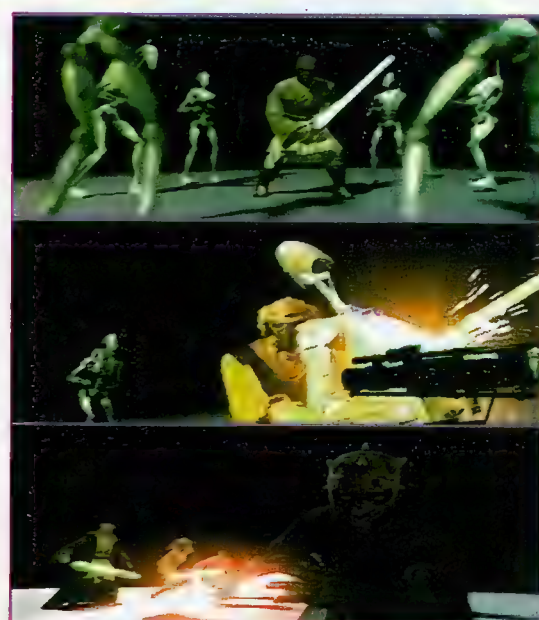


89



Lo mejor de **JEDI POWER BATTLES** llega con la participación simultánea de dos jugadores, aunque en las pantallas con elementos de plataformas esto se convierte en un infierno.

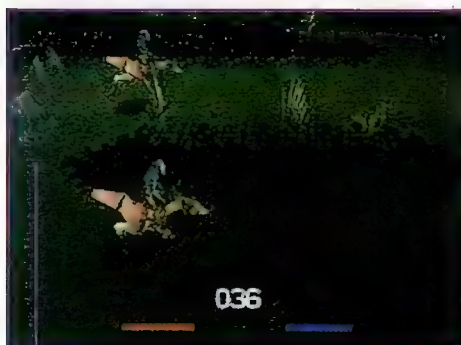
tirán en los mismos escenarios que se vieron en la película (Naboo, Coruscant, Tatooine) aunque las situaciones que se plantean en **JP BATTLES** son completamente distintas. Además del enfrentamiento directo contra *Droides* de combate, *Droidekas*, *Jawas*, Moradores de las arenas, cazarecompensas, sondas *Sith* o el mismísimo Darth Maul, algunas fases permiten utilizar vehículos de la Federación de Comercio como *STAPs* y tanques *AAT*, pero en la mayoría de los casos todo se reduce al uso del sable láser para infringir ataques y repeler los





VALORACION

Ya era hora de que LucasArts alcanzara en PlayStation el nivel de calidad al que ya están acostumbrados los usuarios de PC. Jedi Power Battles no sólo adapta con éxito el universo de la película, sino que además es tremendamente divertido de jugar (especialmente con dos jugadores) y ofrece toneladas de personajes y eventos secretos.



Además de las diez fases, Jedi Power Battles incorpora cuatro eventos ocultos.



disparos láser. Con un entorno gráfico intachable, tanto por la solidez y suavidad del entorno como por el diseño de personajes, y la maravillosa banda sonora de John Williams ambientándolo todo, el único lunar de JP Battles es su alto nivel de dificultad, ya que si no te matan las decenas de impactos láser que llueven en cada pantalla, serás historia al más mínimo error al saltar de una plataforma a otra. En todo caso, ójala que todos los defectos de los anteriores Star Wars de PSX hubieran estado relacionados con la dificultad, en lugar de por unos gráficos descuidados o una mecánica monótona. Jedi Power Battles se desmarca de ellos para entusiasmar con su calidad incluso a los usuarios más críticos con la saga. ➡ NEMESIS



SW EP1 JEDI POWER BAT.

BEAT'EM-UP 3D

CD ROM

Jugadores

1-2

Fases

10+4 EVENTOS

Vidas

5

Continuaciones

NINGUNA

Dual Shock

ANALOGICO+VIBRACION

Grabar Partida

MEMORY CARD

GRAFICOS

La solidez y detalle del entorno de Jedi Power Battles poco tiene que ver con los gráficos del anterior episodio para PSX. Además, todo discurre por la pantalla con una gran suavidad y la animación también es perfecta.

MUSICA

Como era de esperar, LucasArts ha vuelto a hacer uso del score de John Williams para ambientar el juego. Y es que, ¡si algo es perfecto, por qué cambiarlo? Eso sí, tras muchas partidas, tanta fanfarria acaba siendo algo cargante.

SONIDO FX

Como suele ser habitual en los lanzamientos de EA que llegan al mercado español, Jedi Power Battles incorpora diálogos y voces en castellano, aunque tampoco abundan en el juego. Los efectos de sonido son sencillamente los de la película.

JUGABILIDAD

El control del salto acaba quemando un poco en determinadas fases, pero en líneas generales Jedi Power Battles no ofrece pega alguna en cuanto a la jugabilidad. Es infinitamente más divertido que cualquier otro juego de Star Wars para PlayStation.

GLOBAL

93

- el mejor juego basado en Star Wars de cuantos han aparecido en PSX.
- el nivel de dificultad es demasiado alto y acaba por desesperar.

Vendo casco de mi abuelo.
Años 40. Perfecto estado.
Contactar con **www.aucland.es**



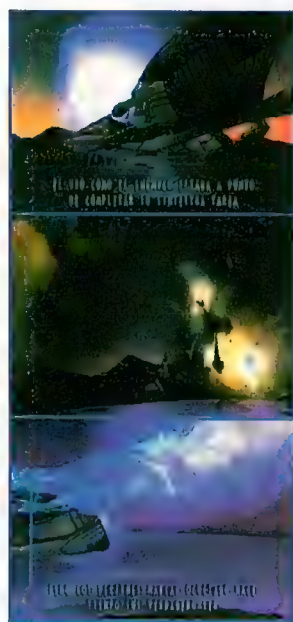
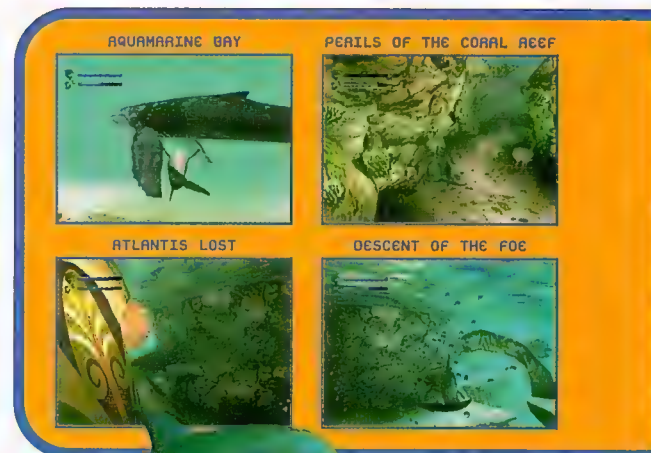
Decorador busca frutero original
para restaurante de diseño.
Contactar con **www.aucland.es**

ODISEA

submarina

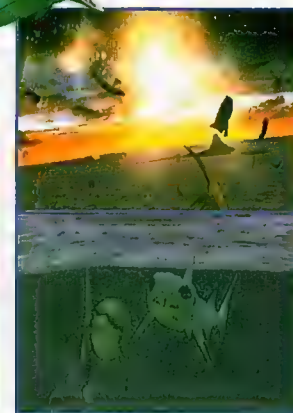
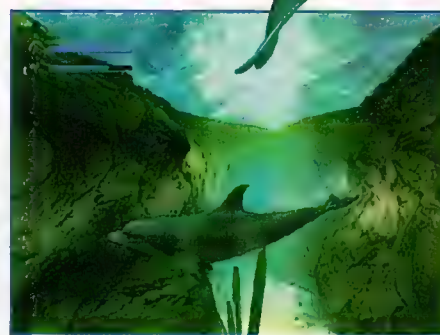
Ecco the Dolphin Defender of the Future

La historia se **repite**. Ecco vuelve en Dreamcast con los **mismos** ingredientes de siempre: un cuidado apartado gráfico, unas sobresalientes animaciones y una mecánica de juego **peligrosa**. Peligrosa porque puedes enamorarte de ella o incluso llegar a **odiarla**.

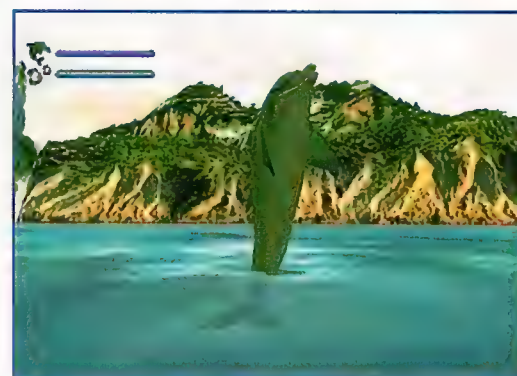


Las secuencias irán desenvolviéndose el hilo argumental del juego.

Ya sabemos que os lo llevamos diciendo desde el reportaje que os ofrecimos hace ya unos meses. Pero es que es así. Cualquier Ecco, y más si cabe éste, depende muy mucho de los gustos personales de cada usuario. Es un juego distinto a todo lo que soléis jugar, y como tal, su elección como compañero de viaje es arriesgada. Si sólo os dijéramos que es una aventura en la que a través de muchas fases deberemos acometer ciertas misiones, y a la vez dialogaremos con otros personajes del juego y recogeremos *items* que potenciarán nuestros poderes, se podría pensar que es una aventura gráfica más de las muchas que han aparecido en el mercado. Pero si tenemos en cuenta que el protagonista es un delfín y que todo transcurre bajo el mar, la cosa cambia. Y es



que el hábitat en el que se desenvuelve Ecco determina la mecánica de la aventura en varias cosas. En primer lugar, dicho medio ha obligado a los programadores a diseñar un entorno, un mundo desconocido plagado de texturas, formas y fauna submarina a las que estamos muy poco acostumbrados, con la ganancia en originalidad y preciosismo que todo ello conlleva. En segundo lugar, todo debe pasar



SUPER information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	APPALOOSA



Así de rumboso aparece nuestro amigo Ecco, seguramente ignorante de todo lo que se le viene encima en esta extensa y agobiante aventura.

VALORACION

Ecco sigue fiel a su tradición de juego subjetivo, y dependerá de las dosis de paciencia de cada usuario para poder exprimir su juego. Si se cambia uno el chip y se predispone a jugar durante mucho tiempo a un ritmo pausado, puede ser una buena opción.

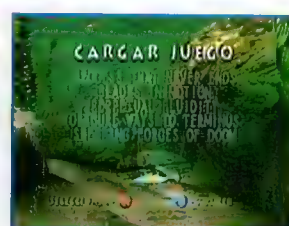
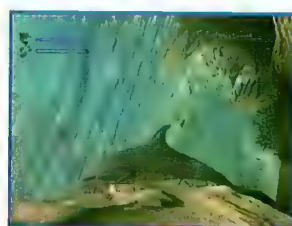
ECCO THE DOLPHIN DEFENDER

AVENTURA

GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	INFINITAS
Niveles	35
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	YH



por los movimientos de Ecco, por su manejo y por las complicaciones del medio marino. Todo esto se traduce en un juego muy bonito, de gráficos artesanales y animaciones sorprendentes, pero cuyo desarrollo es tremendamente lento, tanto que en



ocasiones nos tendremos que armar de paciencia tras explorar y explorar metros de fondos, corales o arrecifes sin encontrar lo buscado. De esta manera, la reacción vuestra puede variar según vuestra personalidad y capacidad de asombro. Los acostum-

GRAFICOS

MUSICA

SONIDO FX

JUGABILIDAD

GLOBAL

el mejor apartado de todo el juego, aunque hay demasiadas fases oscuras con entornos de calidad pero poco atractivos. Pero sólo con ver lo bien que se mueve Ecco vale la pena echar un vistazo a la creación de APPALOOSA.

el legendario TIM FOLLIN pone la música al juego. La verdad es que su ritmo pausado es ideal para un juego que nos obligará a tirarnos horas de paseo submarino. En líneas generales, pasa bastante desapercibida.

Mucho ruido de burbujas y mucho efecto de eco cuando deambulamos por las cavernas. El chirriar del sónar y las acometidas de los enemigos también han sido bien resueltas. Quizá se nos antojan un poco escasos en número.

La mecánica de juego es muy arriesgada. Su lento desarrollo os puede hacer desesperar, pero los amantes de las aventuras largas y tranquilas se lo pasarán como enanos. Resulta difícil valorar este aspecto objetivamente.

87

Si os van este tipo de juegos, sumad 5 puntos.
Si, por el contrario, os gusta la «marcha», restad la misma cantidad.

Bonus Game



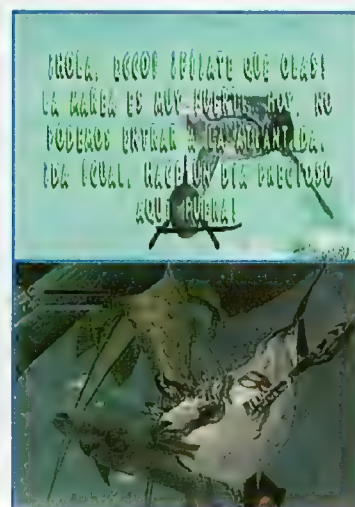
Este es el único secreto (por lo menos eso sospechamos) que oculta el juego. Un simpático partido de baloncesto submarino que, aunque entretiene un ratillo, al poco tiempo se hace un poco pesado debido a la dificultad de manejar el balón con Ecco.



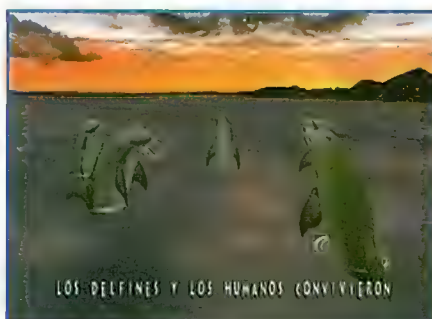
Los tiburones serán, como suele ser habitual, la mayor pesadilla de Ecco. A veces son un tormento.



El mayor atractivo de Ecco es, sin duda, ver cómo los chicos de APPALOOSA han resuelto el entorno. Y todo sube enteros cuando se ve el juego en movimiento.



brados a juegos animados, con una mecánica que jamás aburra y con acción constante, apagarán la consola al poco tiempo y utilizarán el juego como una especie de delfinario virtual para mostrar a sus amigos las excelencias gráficas de **DREAMCAST** (por cierto, cada vez más sorprendentes). Otro grupo de usuarios quedarán embelesados ante tamaño despliegue sensorial, y no les importará tener que visitar una y otra vez los mismos parajes disfrutando del espectáculo y avanzando lentamente pero con seguridad. Y he aquí donde radica la peligrosidad del juego, porque para muchos nuestra nota global será injusta a la baja y para otros será excesivamente alta.



La variedad de texturas es una constante a lo largo y ancho de los 35 capítulos del juego. Eso sí, hay fases mejor resueltas que otras.

La secuencia de prólogo es, en ocasiones, todo un despliegue cromático. No es tampoco de las mejores, pero cumple.



Pero como lo que hacemos el valorar y contar cómo es el juego prescindiendo un poco de los gustos personales, lo hemos valorado de la forma más objetiva posible. Y así, resumiendo, en Ecco encontraréis unos gráficos sorprendentes (aunque tras contemplar todas las fases hay grandes diferencias entre unas fases y otras y peca de cierta oscuridad general), unas animaciones de escándalo para Ecco, un hilo argumental peculiar (nos tendríamos que tomar mucho vino peleón para cavilar una historia que mezcla delfines con humanos y con dimensiones temporales) y una mecánica muy pausada, trabajosa, pero que no impide completar el juego. ➡ THE SCOPE

Servicio Atención a Cliente - 902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com



WWW.CONFEDERACION.COM

1º CAMPEONATO RENAULT Clio DE JUEGO ON-LINE

world wide car

STAR CRAFT



**PARTICIPA EN EL 1º CAMPEONATO CLIO DE STAR CRAFT
DEL 15 DE MAYO AL 24 DE JUNIO
EL PRIMER PREMIO ES UN RENAULT CLIO RT 1,2**

Y TAMBIÉN UN YEPP, Y UN VOLANTE SIDEWINDER Y UN RATÓN INTELLIMOUSE...
Y MUCHA, MUCHA, MUCHA DIVERSIÓN

NO TE LO PIERDAS, CONSULTA LAS BASES EN LA SALA O EN WWW.CONFEDERACION.COM

INSCRIPCIÓN ABIERTA ÚNICAMENTE A PERSONAS MAYORES DE 18 AÑOS.

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrana, 28 (Irasería)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

ALCOBENDAS
C.C. Picasso, Local 11
C/ Constitución, 15
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

MADRID-Mondoa
C/ Meléndez Valdes, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortúño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Mugica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

Para jugar en Internet
msn confederación
www.msnconfederacion.com

PRÓXIMAS APERTURAS

BARCELONA
GIRONA
MÓSTOLES
PALMA DE MALLORCA
PAMPLONA

NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304 y
expansion@confederacion.com

La EUROCOPA

en juego

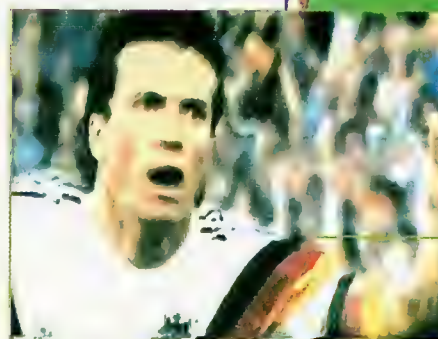
Euro 2000

ELECTRONIC ARTS adapta su popular y superventas FIFA 2000 a la **Eurocopa** de Selecciones, ofreciendo como principal **novedad** la posibilidad de **disputar** las anteriores ediciones de la citada competición.



do en 1998 (COPA DEL MUNDO FRANCIA'98). Tal y como sucedió en el citado programa, se trata de una versión de FIFA 2000 en la que se han eliminado los clubes y se han incluido algunas nuevas opciones con el fin de reproducir el ambiente de la **Eurocopa de Selecciones**. La modalidad estrella es la denominada **Euro 2000**, en la que se incluye la fase de clasificación para la **Eurocopa**, junto a la fase final de la misma. Los equipos incluidos en cada grupo, así como el escenario, las fechas de los partidos y el formato de la competición, son una fiel reproducción de los reales. Junto a esta modalidad hay que destacar los partidos clásicos, en los que se reproducen las semifinales y finales de las anteriores

Una vez más el mundo de los videojuegos se hace eco de la celebración de una competición futbolística. En esta ocasión se trata de la próxima **Eurocopa de Selecciones**, a disputar en **Bélgica y Holanda**, en el mes de Junio. La lucha por la licencia oficial se ha resuelto en favor de ELECTRONIC ARTS, que repite tras la consecución de los derechos para reproducir el **Mundial de Francia** celebra-



INTRO La intro reproduce una mesa de mezclas que pone en juego distintas imágenes en las que se muestran a jugadores reales como el mediocampista alemán **Matthäus**.



SUPER information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR ELECTRONIC ARTS

VALORACION

■ estamos ante el tercer simulador de fútbol de EA en esta temporada. Mientras que PRIMERA DIVISION STARS incluía una serie de novedades tanto en la gestión de clubes como en el control y apartado gráfico, EURO 2000 es una versión de FIFA 2000 en la que se incluyen nuevas opciones. el tirón de la competición y la marcha de la selección española juegan a favor de este programa.



El control de los jugadores presenta la posibilidad de realizar espectaculares giros y regates con tan sólo apretar un botón. No es posible mantener una carrera al sprint durante mucho tiempo.

EURO 2000

DEPORTIVO

CD ROM

Jugadores 1-81

Vidas 1

Competiciones 3

Continuaciones INFINITAS

Dual Shock ANALOGICO+VIBRACION

Grabar Partida MEMORY CARD



SECUENCIAS
Las celebraciones de los goles y las protestas muestran espectaculares animaciones en la línea de las incluidas en FIFA 2000.



EDITOR El editor, una de las constantes en la saga FIFA, también está presente permitiendo modificar aspectos físicos y técnicos.



Eurocopa

Además de las fases de clasificación y final de la Eurocopa, se incluye un modo clásico. Para activar el mismo es necesario vencer la citada competición, e incluye las semifinales y finales de las 20 ediciones de la Eurocopa cuya primera celebración se produjo en 1960.



El apartado gráfico es idéntico al del último FIFA. Es posible elegir entre cuatro cámaras diferentes en las que puede modificarse la inclinación y el zoom.



GOL DE ORO Esta opción permite eliminar la variable tiempo de los partidos, haciendo que finalicen cuando uno de los equipos logre el número de goles previamente fijados.

Eurocopas. En los mismos se produce una adaptación de los uniformes a la época en la que se disputan los partidos, en la misma línea de la versión mundialista en la que se hacía lo propio en algunos de los partidos más importantes disputa-

dos en ediciones anteriores de los **Mundiales**. En el apartado técnico no hay ninguna novedad reseñable con respecto a FIFA 2000, ya que el sistema de control es exactamente igual y su apartado gráfico es muy parecido. ➔ CHIP & CE

GRAFICOS

gráficamente el juego es prácticamente igual que FIFA 2000. Tal y como ocurría en dicho título, la brusquedad en los desplazamientos del balón es el aspecto más negativo, y lo más positivo las diferentes cámaras y las repeticiones.

MUSICA

generalmente en cuenta con populares intérpretes para poner el sonido a sus simuladores deportivos (en el último FIFA fue ROBBIE WILLIAMS). En este caso incluye el himno oficial de la Eurocopa junto a otros títulos.

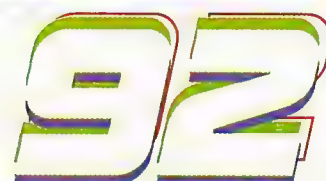
SONIDO FX

Tras dejar paso a JULIO MALDONADO y JAVIER LA LAGUNA en PRIMERA DIVISIÓN SYRAS, vuelven MANOLO LAMA y PACO GONZÁLEZ. Una de las novedades es que los comentaristas también recogen los marcadores simultáneos.

JUGABILIDAD

En el control de los jugadores el juego es exactamente igual que FIFA 2000, incluidos los regates especiales. La licencia de la Eurocopa y los partidos clásicos son el principal aliciente de esta nueva entrega.

GLOBAL



- La perfecta reproducción de la Eurocopa de este año.
- No incluye modificaciones técnicas con respecto a FIFA 2000.

A todo **Teleñecos Racemania**

TRAPO



El **talento** de Traveller's Tales se pone al servicio de los siempre entrañables **teleñecos** de Jim Henson para crear un fantástico arcade de conducción con infinitud de **secretos** y modos de juego que entusiasmarán a grandes y pequeños.



AVENTURA En este modo la velocidad queda en un plano secundario frente a la exploración a conciencia de cada circuito.

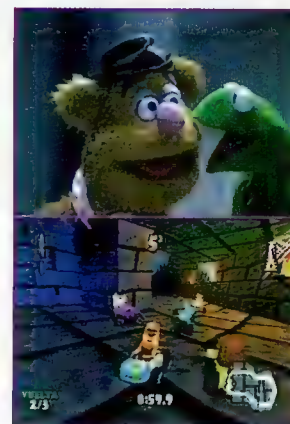
SUPER **Information**

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR SCE
PROGRAMADOR TRAVELLER'S TALES



para **PSX**. Y es que **RACEMANIA** ofrece mucho más que una simple sucesión de carreras protagonizadas por Gustavo, Gonzo y cía. Cada uno de los 28 circuitos oculta un personaje secreto al que debes localizar y retar para incorporarlo a tu

repertorio de teleñecos, sin olvidar otros retos secundarios pero también decisivos, como recopilar estrellas y otros objetos, siempre bajo la tiranía del cronómetro. Los circuitos de **RACEMANIA** se basan en los seis largometrajes protagonizados hasta el momento por los personajes de **Henson**, incluido el reciente **TELEÑECOS EN EL ESPACIO**. Cada film da pie a



VALORACION

Además de su intachable acabado gráfico, **TELEÑECOS RACEMANIA** posee además la ventaja de ser uno de los primeros juegos de **PLAYSTATION** en aprovechar la bajada de precios de **sce**. Por sólo 4.490 «pelas» podrás llevarte a casa uno de los arcades de conducción más completos del catálogo **psx**. Y sus incontables retos y secretos aseguran una larga vida de juego, tanto en el caso de los usuarios más jóvenes como en aquellos jugadores de mayor edad.



TELEÑECOS RACEMANIA

CONDUCCION

CD ROM

Jugadores 1-2

Circuitos 28

Vehículos/Personajes 25

Modos de Juego 12

Dual Shock ANALOGICO+VIBRACION

Grabar Partida MEMORY CARD

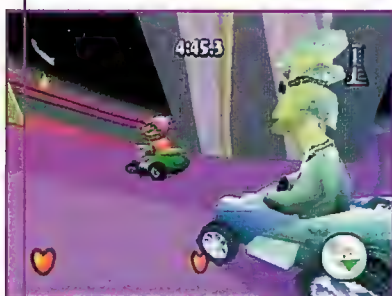
Aventuras y retos



Además de las carreras frente a otros teleñecos, para avanzar en **RACEMANIA** también hay que explorar a conciencia cada circuito (dentro del modo aventura) y superar el reto de cada película. Un auténtico arcade de plataformas, pero a bordo de un kart.



¿Os acordáis de los Fraggel? Están presentes en **RACEMANIA** en forma de circuito y como uno de los personajes, un obrero Curry.



25 TELEÑECOS La clave para conseguir todos los muppets pasa por superar los retos de los diferentes jefes y localizar a los personajes en el modo aventura.

dos carreras, un reto contra un jefe y un circuito de habilidad, de mecánica parecida a un arcade de plataformas. Y si eres lo suficientemente hábil, al final podrás acceder a las pruebas más secretas: la Caza del Pollo y la carrera de Fraggel Rock. Como suele ser habitual en los juegos de SCE, **RACEMANIA** ha sido impecablemente traducido y doblado al castellano, y no sólo durante las incontables secuencias de vídeo que amenizan el juego (extraídas de las películas). Te partirás de risa con los comentarios de Fozzie y el Dr. Dientes ya sea en carrera o en la pantalla de selección de personaje, donde podrás encontrar el universo teleñeco al completo, desde personajes clásicos de los primeros shows de TV, como la cerda Peggy, hasta otros de reciente creación, como Johnny Fiamma y su mono Sal. Todas estas opciones de juego y variedad de personajes no significarían nada sino estuvieran respaldados por unos gráficos de calidad, y los de **RACEMANIA** son sencillamente soberbios, con un entorno tan sólido como colorido, y amenizados por la mejor música hasta la fecha en un juego de coches. ➡ NEMESIS



SECUENCIAS DE VIDEO Dado que **RACEMANIA** toma como origen los seis largometrajes protagonizados hasta el momento por los teleñecos, era lógico que SCE y TRAVELLER'S TALES incluyeran secuencias de cada película.



99

GRAFICOS

TELEÑECOS **RACEMANIA** ofrece uno de los entornos más sólidos vistos hasta ahora en un arcade de conducción para psx. es difícil resaltar un detalle por encima de otro: tanto los escenarios como los personajes son geniales.

MUSICA

como solía pasar con los shows de la tele y las películas protagonizadas por los teleñecos, la música es el elemento más destacable de **RACEMANIA**. es completamente diferente a todo lo que hayas oído en un arcade de conducción.

SONIDO FX

el bajo precio del juego no ha impedido a SCE hacer una labor impecable en cuanto al doblaje del juego, a cargo de los mismos actores que ponen su voz a los teleñecos en la tv y las películas. y los diálogos son buenisimos.

JUGABILIDAD

RACEMANIA ofrece eventos y vehículos para crios y circuitos y personajes para usuarios de mayor edad que exigen un control más exacto. ambos tipos de usuarios quedan encantados y el juego ofrece eventos para meses.

GLOBAL

92
La música, el doblaje. sólo cuesta 4.490 pesetas.
Algunos eventos te sacarán de tus casillas.

Sabor CARIOCA

Ronaldo V-Football



SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR INFOGRAMES
PROGRAMADOR POWER AND MAGIC



La **estrella** brasileña capitanea un juego de **fútbol** en el que se ha buscado rodear a todo el **programa** del ambiente habitual que acompaña a la gran selección **carioca**.

bastante pobre creado por BIT MANAGERS. Para la entrega de **PLAYSTATION** se ha cambiado el grupo programador por POWER AND MAGIC, lo que ha supuesto una modificación total en el concepto del juego. Lo que más llama la atención es la constante presencia de **Ronaldo**, que se hace patente desde la espectacular *intro* hasta los diferentes menús. En todas estas imágenes el ariete brasileño aparece defendiendo la camiseta carioca. El sabor brasileño se ve reforzado por la magnífica selección de comerciales canciones, en las que la samba pone un ritmo frenético a todo el programa. Este entorno sirve para envolver un simulador en el que los gráficos poligonales dan cuerpo a una amplia gama de selecciones nacionales con sus jugadores auténticos. La animación de los jugadores muestra algunos detalles llenos de calidad (como el fantástico control de balones aéreos). Sin embargo, el movimiento tam-

ESTADIOS

Los 12 estadios incluidos pertenecen a diferentes países. El situado en **España** es denominado como «Costa del Sol».



CAMARAS

Se recogen cuatro cámaras para seguir los partidos (2 laterales, 1 frontal y 1 que mezcla diferentes perspectivas). También es posible fijar el zoom.

VALORACION

La presencia de **RONALDO** unida a todo el entorno de la selección brasileña, suponen el principal aliciente de este programa. Sin ser el número uno, tiene detalles curiosos superando con creces la versión recientemente aparecida para **GAME BOY COLOR**.

A pesar de su reciente lesión, la popularidad de **Ronaldo** no ha decrecido. Esta circunstancia le convierte en uno de los objetivos para llegar a los consumidores a través de multitud de campañas publicitarias. En el apartado de los videojuegos, INFOGRAMES se ha llevado el gato al agua firmando un contrato para protagonizar varias versiones de **RONALDO V-FOOTBALL** para diferentes consolas. Los usuarios de **GAME BOY COLOR** fueron los primeros en recibir al astro brasileño en un programa



RONALDO V-FOOTBALL

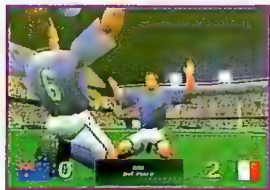
DEPORTIVO

CD ROM

Jugadores	1-4
Vidas	-
Competiciones	4
Continuaciones	3
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Detalles

Entre los detalles incluidos en el programa pueden citarse las celebraciones de los goles de **Ronaldo**, en los que realiza su ya célebre avión, y la salida al campo de los jugadores brasileños cogidos de la mano.



Ronaldo

Con tan sólo 24 años, **Ronaldo** ha deslumbrado al mundo con sus actuaciones en el PSV Eindhoven, F.C. Barcelona, Inter de Milán y la selección brasileña. Entre sus títulos individuales destacan el Balón de Oro en 1997, o ser nombrado como el mejor jugador en el Mundial de 1998. Su imagen aparece tanto en la intro como en los menús.



Repeticiones

Las repeticiones sólo se ofrecen de forma automática. Pueden verse tras lograr un gol y en algunas ocasiones claras, permitiendo parar la acción y cambiar de cámara durante las mismas.



bién se muestra brusco en determinadas ocasiones. Aunque el desarrollo del juego no es tan convincente como el de otros clásicos del género futbolístico, los jugadores se muestran sólidos y la variedad de pases y tiros permite realizar bastantes acciones diferen-

tes. Sin llegar a ser el mejor título en su género, no hay duda que es el mejor acercamiento de INFO-GRAMES al mundo del fútbol, superando claramente a otras propuestas «de la casa» como los irregulares PUMA STREET SOCCER o UEFA STRIKER. ♦♦ CHIP & CE

GRAFICOS

La reproducción de los jugadores está basada en diferentes polígonos, que no ofrecen demasiado detalles en los rasgos físicos de los jugadores. Los movimientos presentan algunas brusquedades.

MUSICA

Los ritmos brasileños marcan un programa en el que se incluyen canciones muy populares, tanto en la intro como durante los menús y pausas. Sin ningún género de dudas es el apartado más destacado en todo el programa.

SONIDO FX

se incluyen comentaristas en 4 idiomas. Mientras que las narraciones en español son bastante sosas, en portugués dejan ver toda la pasión que se pone en los medios de comunicación brasileños.

JUGABILIDAD

el control del juego es relativamente sencillo a la hora de realizar las diferentes acciones. En ocasiones se abusa de la posibilidad de coger el balón y meter el turbo. Los porteros son capaces de lo mejor y de lo peor.

GLOBAL

89

- La música es un constante espectáculo.
- gráficamente no refleja demasiados detalles del físico de los jugadores.

EXPLOTANDO

World Wide Soccer Euro Edition

el filón

La **segunda** entrega de World Wide Soccer para Dreamcast utiliza la base técnica de su **antecesor** y le añade el **telón de fondo** de la próxima Eurocopa de Selecciones.



SEGA fue de las primeras compañías en crear un simulador de fútbol para **DREAMCAST**. El título elegido para el nuevo lanzamiento fue **WORLD WIDE SOCCER 2000**, con lo que se beneficiaba de la popularidad lograda por esta saga en sus versiones para **SATURN**. Sin embargo, el programa no tenía nada que ver con las anteriores entregas, mostrando un concepto gráfico totalmente diferente en el que la prisa por ser los pri-



El fútbol sigue siendo una asignatura pendiente para **DC**. Ni **VIRTUA STRIKER 2**, ni **UEFA STRIKER** ni las dos versiones de **WWS** están a la altura de la consola.



CAMARAS

Durante los partidos se puede optar por modificar tres parámetros en la cámaras (perspectiva, altura y ángulo de inclinación). Sin embargo, en las repeticiones manuales existe una total libertad e movimientos.



meros en lanzar un simulador de fútbol hicieron que el grupo programador (**SILICON DREAMS**) no se esmerase demasiado. De nuevo **SEGA** ha vuelto a confiar en la misma compañía para lanzar, en menos de 6 meses, la segunda entrega cuyo mayor aliciente es rodear el programa con la **Eurocopa** de selecciones nacionales a disputar este verano. Como es lógico, en tan breve espacio de tiempo no se han podido realizar demasiadas novedades técnicas. Así, el control de los jugadores es idéntico al de **WWS 2000** y sólo se aprecian algunas mejoras gráficas en



SUPER Information

FORMATO GD ROM
PRODUCTORA SEGA
PROGRAMADOR SILICON DREAMS

VALORACION

WWS para **DREAMCAST**, junto a **UEFA STRIKER**, era el único simulador de fútbol de corte clásico en el mercado. Aunque seguimos sin encontrar un programa acorde con la potencia de la consola, las variaciones incluidas en esta segunda entrega no justifican un nuevo lanzamiento.

WW SOCCER EURO EDITION

DEPORTIVO

GD ROM

Jugadores	1-4
Competiciones	6
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM

Celebraciones



Tras lograr un gol se ofrecen una serie de repeticiones automáticas y posteriormente una variada gama de celebraciones por el tanto conseguido.

cuanto a la textura del terreno de juego y en la respuesta de los jugadores. También se notan diferencias en la finalización, como ocurre con los menús o con la inclusión de una *intro* que antes no existía. En cuanto a la presencia de la **Eurocopa**, se ha incorporado una competición con el formato oficial de la misma y se han recogido los estadios en los que se está previsto que se dispute la próxima **Eurocopa**. Por lo demás, no hay demasiadas novedades, ya que junto a las selecciones se siguen incluyendo los clubes de nueve ligas (entre ellas la española). Aunque los nombres de los equipos son los oficiales, los de los jugadores son sólo parecidos, sin que se ofrezca ningún tipo de editor. En resumen, un juego que no hace demasiadas aportaciones ni aprovecha las tremendas posibilidades de **DREAMCAST**. ➡ CHIP & CE

Eurocopa



Los únicos aspectos que recogen la Eurocopa de selecciones son los estadios y un modo con el mismo sistema de competición.



Los jugadores recogidos en el programa tienen nombres parecidos, pero no iguales a los reales.

En muchas ocasiones han sido escritos tal y como se pronuncian en inglés, lo que permite que el comentarista los nombre durante la narración de los partidos. **Luis Enrique** o **Raúl** son algunos de los que más aparecen.



103

GRAFICOS

en el apartado gráfico el programa no presenta demasiadas novedades con respecto a la precipitada primera entrega aparecida para **DREAMCAST**. La textura de los terrenos de juego es el aspecto más mejorado.

MUSICA

en un programa centrado en la **EUROCOPIA** a celebrar en Bélgica y Holanda, sorprende que la música (bastante "raconera") tenga una mezcla de ritmos andaluces y mejicanos. Sin duda lo peor del programa.

SONIDO FX

Los comentarios, en inglés, son los mismos de la anterior versión. Vuelve a sorprender que durante los partidos se nombre a muchos jugadores, a pesar de que su nombre no aparezca correctamente escrito.

JUGABILIDAD

el corto espacio de tiempo entre las dos versiones de este juego ha impedido una mejora significativa. El control de los jugadores no sufre ninguna modificación, aunque la mejora en la respuesta es algo más rápida.

GLOBAL

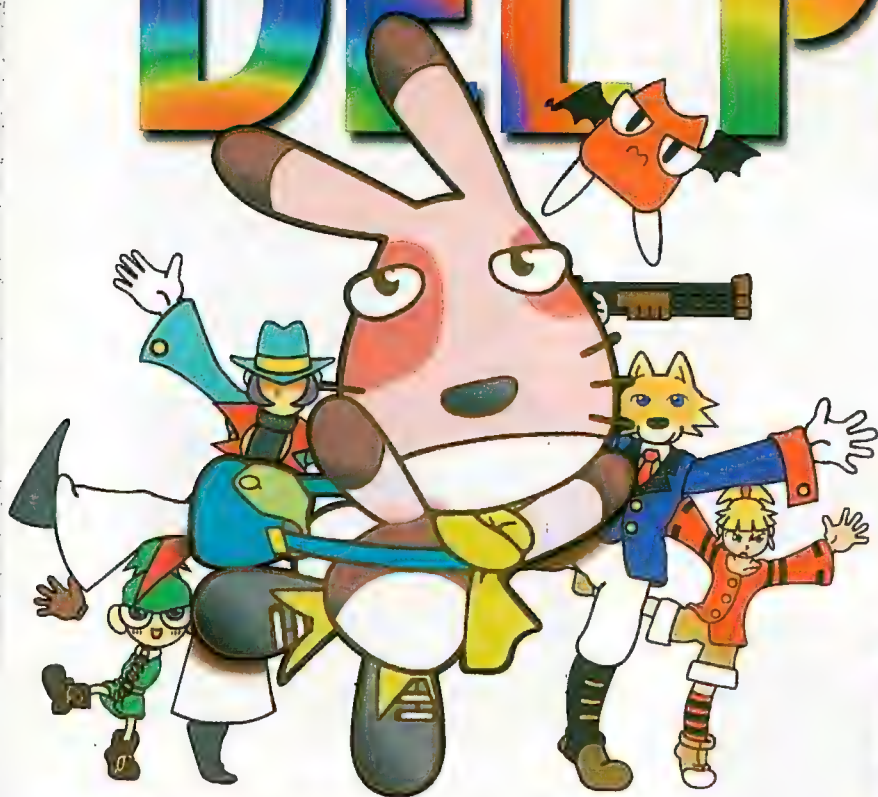
80

- Los jugadores responden mejor.
- La escasísima evolución del programa con respecto a su antecesor.

El mejor amigo DEL PERRO

Rescue Shot

Créiamos haberlo visto todo en juegos de **pistola**: barriadas ocupadas por zombies, recopilaciones de minijuegos, aliens arrasando bases militares... pero nunca habíamos visto un título que consistiera en ejercer de **guardaespaldas** para un perro. Sólo Namco podía estar detrás de algo tan delirante.



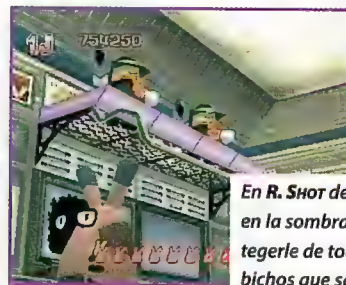
El humor es el aspecto predominante en **RESCUE SHOT**, algo que se puede apreciar ya desde la propia pantalla de opciones.



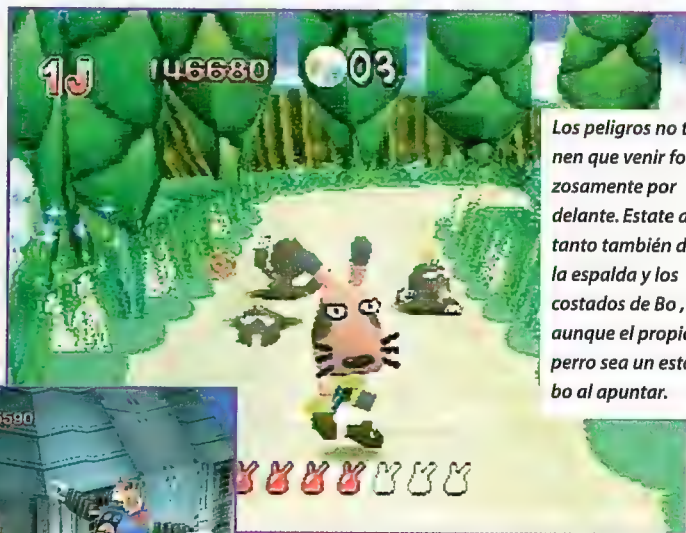
SUPER
Information
FORMATO CD-ROM
PRODUCTOR SCE
PROGRAMADOR NAMCO

Zurrón en ristre, el

bueno de Bo camina por la pantalla de juego, sin saber que cada árbol, roca y casa dispuesta a lo largo del camino, oculta un enemigo que sólo tú podrás eliminar de un certero disparo de G-Con45. Tras explotar con bastante acierto el filón de los minijuegos con los dos POINT BLANK y el reciente GHOUL PANIC, NAMCO ha optado para su nuevo shoot'em-up de pistola por un desarrollo mucho más tranquilo y relajado, ideal para los usuarios más jóvenes de **PLAYSTATION**, aunque seguro que más de un adulto acabará rendido ante los encantos de Bo, el cánido errante. La mecánica de **RESCUE SHOT** es bastante simple (proteger al «perruzno» Bo de todos los peligros que surgen a su paso) pero esa misión no sólo conlleva acabar a tiros con todos los bichos que acechan al protagonista. Deberás disparar al propio Bo para que éste salte o se agache en los momentos precisos, de tal forma que **RESCUE SHOT** incorpora, en



En **R. SHOT** deberás convertirte en la sombra del Bo para protegerle de todos los fulanos y bichos que salen a su paso.



Los peligros no tienen que venir forzosamente por delante. Estate al tanto también de la espalda y los costados de Bo, aunque el propio perro sea un estorbo al apuntar.



Parecía posible que utilizando los fragmentos de suena, Bo pudiera recuperar la memoria.

RESCUE SHOT

SHOOT'EM-UP

CD ROM

Jugadores

1-2

Vidas

1

Fases

12

Ratón

51

Dual Shock

ANALÓGICO + VIBRACION

Grabar Partida

MEMORY CARD

gran medida, elementos de *arcade* de plataformas que, unidos a su mecánica *shoot'em-up*, dan como origen un compacto verdaderamente divertido y muy original. Gráficamente no es de lo mejor que ha salido de la factoría NAMCO, pero ese aire simplón y el tosco modelado de los personajes cumplen a la perfección el objetivo de dotar a **RESCUE SHOT** de un aire de cuento infantil. Tras enganchar a la audiencia más adulta con **TIME CRISIS** y los **POINT BLANK**, NAMCO parece haber decidido que es el momento de que los más pequeños disfruten de un juego para **G-Con 45**. Y qué mejor

forma para ello que con un título sin violencia, con un ritmo adecuado a su edad y habitado por personajes y enemigos entrañables, desde el perro empanado que ejerce de protagonista hasta algunos villanos impagables, como el lobo hostelero o el ornitorrinco del ombligo gigante. Y gracias a su opción de dos jugadores simultáneos, nada te impide compartir con tu hermano/a, hija/o o sobrino/a unas cuantas horas de risas y diversión acompañando a Bo en su simpática odisea. ➡ NEMESIS



En las últimas fases, el ritmo va acelerándose un poco, pero sin llegar a las cotas de locura de **TIME CRISIS** y otros juegos de pistola. A la izquierda podéis ver a Bo sobre el techo del nuevo coche de **THE SCOPE**.



Bo, el «perruzno» intrépido



A lo largo de su odisea, Bo no sólo reclamará la ayuda del jugador para destruir a todos los enemigos que se crucen en su camino. Deberás disparar al propio «perruzno» para que éste salte o se agache en momentos determinados, deberás guiarle en el laberinto disparando al farolillo correcto y tú serás quien le conduzca en su huida por el río.

VALORACION

su relajada mecánica y la carencia de violencia hacen de **RESCUE SHOT** un título ideal para iniciar a los pequeños en los juegos de pistola. Si ya tienes barba, puede que este juego te parezca algo lento al principio, pero el humor presente tanto en los personajes como en detalles del escenario, y la jugabilidad **MADE IN NAMCO** acabarán por engancharte al juego como si tuvieras nueve años.



Su relajada mecánica hace de R. Shot un juego muy recomendable para los usuarios más jóvenes



GRAFICOS

RESCUE SHOT no es de lo mejor que ha producido NAMCO en cuanto a gráficos, pero precisamente se buscaba ese look simplón para dotar al juego de una ambientación atractiva para el público infantil.

MUSICA

La melodía «arraballesca» que ameniza las secuencias de introducción es sencillamente genial y logra eclipsar al resto de las músicas del juego, que por otro lado son de una factura excelente.

SONIDO FX

en contrapartida a la música, que es excelente, los efectos de sonido no son para tirar cohetes de alegría y se echa en falta algún diálogo o como mínimo alguna voz digitalizada. Por lo menos, los FX no molestan demasiado.

JUGABILIDAD

Después de jugar con **TIME CRISIS**, **POINT BLANK** o **GHUL PANIC**, uno echa en falta algo más de ritmo en **RESCUE SHOT**, pero el juego viene como un guante al tipo de usuario al que va dirigido, el público infantil.

GLOBAL

90

- el protagonista. Mecánica original. Muy divertido.
- Los usuarios más talludos echarán en falta algo más de acción.

Chu Chu Rocket

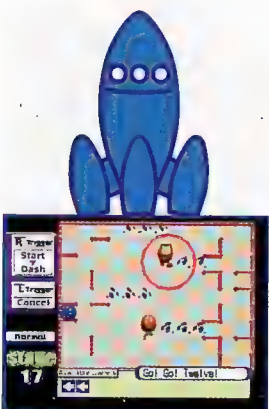
ATRAPADOS por la red

Aunque los usuarios de DC ya tienen la **mente** puesta en el **resto** de los lanzamientos de Sonic Team para el 2000, el primero en llegar será su peculiar **puzzle**.

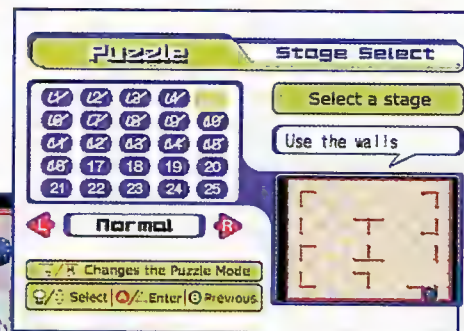


SUPER Information

FORMATO: GD-ROM
PRODUCTOR: SEGA
PROGRAMADOR: SONIC TEAM

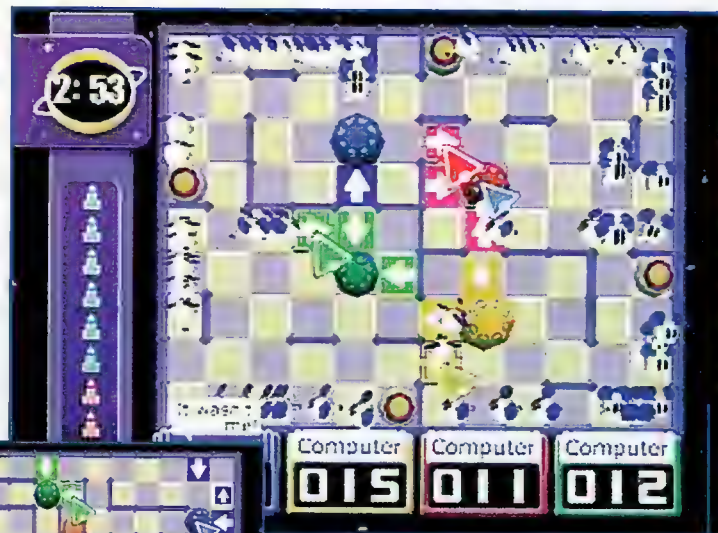


Ni PHANTASY STAR ON-LINE ni SAMBA DE AMIGO!, el primero de los esperados lanzamientos del SONIC TEAM en llegar a **Europa** no ha sido otro que **CHU CHU ROCKET**, su singular juego de puzzle, que al igual que las entregas japonesa y americana, tiene como principal atractivo la posibilidad de jugar a través de **Internet** contra otros usuarios. Es la cualidad más reseñable de un puzzle ante todo original, que gana bastante con la participación de varios jugadores, pero que no acaba de cautivar como suelen hacerlo otros puzzles. La mecánica de **CHU CHU ROCKET** es bien sencilla. Tu labor consiste en guiar, mediante la colocación de una flechas, a todo un ejército de ratones (*Chu-Chus*) hacia el cohete de tu color. Tus rivales intentarán hacer lo propio, y de paso, te harán la puñeta todo lo que puedan, no sólo desviando a los ratones que ya creías tuyos, sino dirigiendo hacia ti a los temidos gatos (*Kapu-Kapus*). Estos no sólo se meriendan a todo roedor que pilian por delante, sino que al llegar a tu cohete harán descender tu número de ratones rescatados. Ganará el round el que



PUZZLES

Si no puedes convencer a unos amigos para jugar, no desesperes. **ROCKET** está repleto de retos para un jugador.



VEN AQUÍ, «MARDITO» ROEDOR
En su alocada carrera en pos de los cohetes, los ratones (*Chu Chus*) acabarán en más de una ocasión en las barrigas de los insaciables gatos (*Kapu-Kapus*).

CHU CHU ROCKET

PUZZLE RATONIL

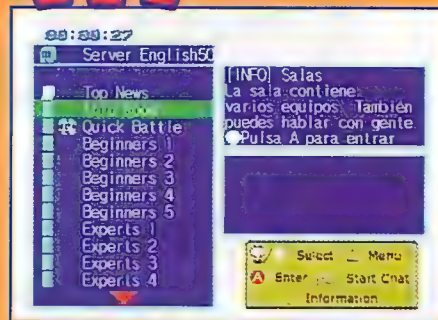
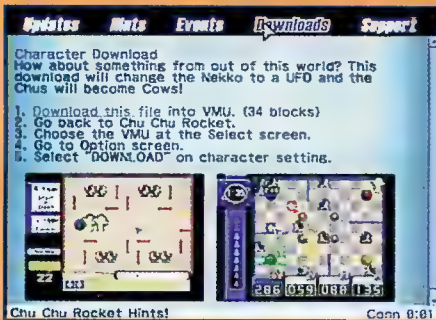
GD ROM	
Jugadores	1-4
Modos de juego	6
Vibration Pack	15
Tedado	SI
Internet	SI
Grabar Partida	VH

VALORACION

Hay que ser justos ante todo para valorar a **CHU CHU ROCKET** como lo que es, el pionero en DREAMCAST a la hora de permitir jugar ON-LINE. Dentro de no mucho tiempo habrá otros títulos para DC bastante mejores en cuanto a mecánica y gráficos y que permitirán hacer lo mismo, pero por el momento **CHU CHU ROCKET** es lo máximo a lo que podrás aspirar si quieres jugar contra un amigo de HUELVA. No posee la capacidad adictiva de un TETRAIS, pero resulta divertido si combates contra otros usuarios.



Chu Chu On line



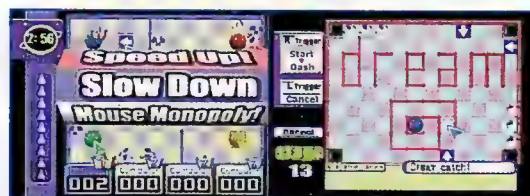
tenga un mayor número de ratones en su cohete cuando el cronómetro llegue a cero. Para complicar aún más las cosas, hay ratones especiales que varían el desarrollo de la partida, ya sea acelerando la salida de sus hermanos, como cambiando la posición de los cohetes de los jugadores. Lógicamente, el juego alcanza sus mayores cotas de diversión con la participación de otros tres jugadores (ya sea en directo o vía *On-Line*), pero el juego del SONIC TEAM también incluye opciones interesantes para los usuarios solitarios. Diferentes puzzles y retos que ofrecen como recompensa la posibilidad de sustituir el gráfico de los ratones por los angelotes del NIGHTS. **CHU CHU ROCKET** es un título simpático, pero se esperaba algo más viniendo del SONIC TEAM. ➡ NEMESIS

La conexión a Internet es la principal virtud y razón de ser de **CHU CHU ROCKET**. Desde el servidor no sólo podrás jugar contra otros usuarios, sino que podrás descargarte parches para el juego.

El futuro de Dreamcast



CHU CHU ROCKET es sólo la punta de flecha de toda una serie de títulos para DREAMCAST cuya principal virtud será la posibilidad de jugar *On-Line* vía modem. A partir de Septiembre podréis disfrutar de **QUAKE III ARENA** y **PHANTASY STAR ON-LINE**.



GRAFICOS

está claro que Los gráficos jamás han tenido un papel importante en los puzzles, pero en el caso de **CHU CHU ROCKET** son de una simplicidad alarmante. coloristas, eso sí, pero demasiado simples.

MUSICA

definitivamente se echa en falta la música del anuncio japonés de tv (si no la has oído, búscala en INTERNET). La del juego no es mala, simplemente sigue la línea espartana de Los gráficos.

SONIDO FX

como detalle simpático, al pulsar Los gatillos L y R el usuario puede soltar frasecillas e improperios al resto de Los jugadores. son Los únicos fx reseñables, con la salvedad de algunas voces digitalizadas.

JUGABILIDAD

La mecánica es tan original que es fácil que el usuario se pierda al principio entre tanta flecha y tanto ratón. horas de práctica y la participación de otros jugadores humanos acaban solventando Los problemas.

GLOBAL

83

- es el primer juego que permite jugar *ON-LINE*.
- durante Las primeras partidas no te enterarás de nada.

DEL MONO

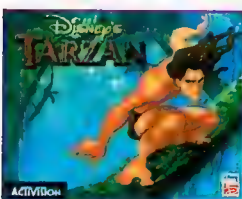
al estéreo

Disney's Tarzan



SUPER

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR ACTIVISION
PROGRAMADOR EUROCOM

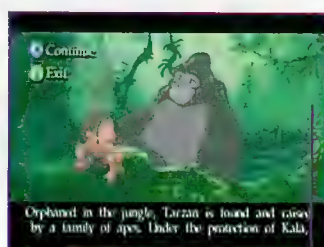


VALORACION

COMO sucedió con la entrega PLAYSTATION, el TARZAN de NINTENDO 64 ofrece buenos gráficos y una jugabilidad bastante correcta, pero acaba aburriendo mortalmente debido a su mecánica excesivamente monótona.



La mecánica de TARZAN es una mezcla de PANDEMONIUM y el JUNGLE BOOK de David Perry.



Debido a las limitaciones del cartucho se han sustituido las escenas de video por pantallas estáticas.

DISNEY'S TARZAN

PLATAFORMAS

Megas	128
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	13+12 DE BONUS
Continuaciones	NINGUNA
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLAR PAK

GRAFICOS

La entrega N64 no ofrece grandes mejoras en cuanto al tosco diseño del protagonista, pero la selva sí sale ganando con el salto de 32 a 64 bits. en comparación a otros juegos de N64, sale perdiendo.

MUSICA

La gente de EUROCOM ha realizado un trabajo bastante digno versionando la banda sonora de PHIL COLLINS, aunque algunos de los temas suenan como si fueran ejecutados por una panda de titiriteros.

SONIDO FX

para lo único que parecen haber sido aprovechados los 128 megas del cartucho ha sido para incorporar todas las voces y diálogos digitalizados que pudieron oírse en la versión PLAYSTATION.

JUGABILIDAD

el control del personaje no presenta grandes problemas, pero superar una y otra vez un sinfín de fases con la misma mecánica acaba con la paciencia de cualquiera. queremos menos fases de estampidas y más variedad.

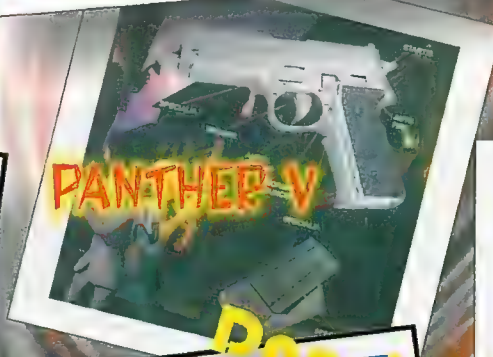
GLOBAL

84

en líneas generales, es un cartucho bastante digno...
...pero el personaje de TARZAN da para mucho más juego.

The ps **X** files

By I-MAN



La verdad
esta aqui dentro



BARCELONA

93 426 10 80

Parlamento, 13



ALICANTE

96 514 32 94

Pintor Murillo, 4 local 3



MALLORCA

971 76 30 83

Soldado Soberats Antoli, 28 A



BADALONA

93 397 97 04

General Moragues, 92 bajo



MATARO

93 758 68 28

Francesc Macia, 9



SABADELL

93 726 65 09

Convent, 59



GERONA

972 21 66 29

La Salle, 16-18 Girona Boulevard



BARCELONA

93 453 83 48

Sepulveda, 155

El golpe DEFINITIVO

Everybody's Golf 2

Con el tremendo **reto** que suponía emular el gran trabajo realizado en la primera entrega, Everybody's Golf 2 es un excelente ejemplo de cómo se puede ser **fiel** a una idea y, al mismo tiempo, lo suficientemente innovador como para justificar una continuación.



Si la primera parte se convirtió en una referencia casi obligada para los amantes del golf en **PLAYSTATION**, esta segunda entrega, por su calidad y extraordinaria jugabilidad, debería ser la nueva gran cita de esta temporada. Con un esquema parecido pero con una oferta algo más amplia y con unas innovaciones realmente interesantes, **EVERYBODY'S GOLF 2** es un

excepcional simulador de golf con la extraña virtud de poder colmar plenamente

te las expectativas tanto del más experto jugador como las del que pruebe por primera vez en este deporte. Controles muy claros y precisos, sencillo de manejar, información constante y muy completa, una dificultad perfectamente programada, un número aceptable de campos, diferentes épocas del año y condiciones atmosféricas, nuevo sistema de puntuaciones, nuevos personajes y un montón de extras como premio a nuestras victorias, son algunos de los aspectos que



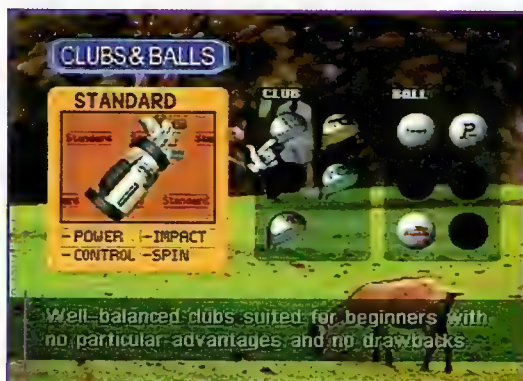
Los cambios en la meteorología tienen consecuencias algo menos nefastas que la anterior entrega, pero para no llevarnos sorpresas desagradables deberemos prestar el doble de atención.



Aunque dominar todas las técnicas de golpeo resulta fundamental, saber leer correctamente las caídas del green será la verdadera clave de nuestro éxito.



LAS REPETICIONES de los mejores golpes han sido modificadas y ahora podremos guardar un número mucho mayor de grandes jugadas.



Al ganar los torneos seremos obsequiados con diferentes ítems que en ocasiones pueden ser de gran utilidad, como en el caso de que sean palos y bolas extra, o de lo más pintorescos, como unos fondos de pantalla.

SUPER Information

FORMATO CD-ROM
PRODUCTOR SCE
PROGRAMADOR CLAPHAN LTD

VALORACION

EN PLAYSTATION ha habido unos cuantos títulos de interés y con ciertas garantías de entretener a los buenos aficionados, pero ninguno ha conseguido acercarse a la jugabilidad de everybody's GOLF. EVERYBODY'S GOLF 2 vuelve a poner el listón un poco más alto en casi todos los apartados y, teniendo en cuenta lo que falta para PLAYSTATION 2, no creemos que encontréis nada mejor.

EVERYBODY'S GOLF 2

SIMULADOR DE GOLF

CD ROM

Jugadores	1-4
Campos	7
Personajes	13
Continuaciones	51
Dual Shock	ANALÓGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



Aunque para lograr grandes golpes hay veces que es suficiente con tener algo de fortuna, lo cierto es que éstos irán apareciendo cuando dominemos la técnica y podamos permitimos algunos riesgos. Los pares cinco son los ideales para buscar el eagle de turno.

Personajes Ocultos



En EG2 podremos elegir entre trece personajes distintos... aunque no desde el comienzo del juego. Para acceder a los once restantes, deberéis derrotarlos en un apretado duelo versus. Algunos son bastante duros, por lo que no estaría de más que salvéis la partida cada vez que estéis con ventaja. Los tres últimos personajes son el lagarto Gex, el payaso de TWISTED METAL y el esqueleto de MEDIEVIL.



Los golpes especiales son potentes pero también limitados. Dosificalos al máximo.

garantizan plenamente nuestra diversión. Gráficamente es un poco superior a la anterior entrega en la belleza y detalle de los campos y en un número mayor de efectos visuales y cámaras, pero también han perdido algo de gracia y definición sus personajes. Para compensar, encontraréis importantes cambios en los juegos de las cámaras y además ahora todo resulta mucho más espectacular. Puestos a lamentar algo, lo único que echamos de menos es que no hayan añadido el esperado modo historia que tanto nos gustó en MARIO GOLF, la versión que CAMELOT hizo para **GAME BOY COLOR**. El cambio de programadores (ahora CLAP HANZ LTD) nos ha privado de esta interesantísima posibilidad y es una pena, porque se hubiera acercado al sobresaliente absoluto. ➡ DE LUCAR



Tras cada torneo, si logramos los puntos exigidos, pasaremos a un nivel superior.



GRAFICOS

Los nuevos personajes son simpáticos y están bien animados, pero son algo inferiores a los de la anterior entrega en definición. Los campos son de lo mejor que hemos visto y también se han añadido efectos y cámaras.

MUSICA

podrían haber compuesto unas cuantas melodías más, pero hay que reconocer que con las que hay (y, sobre todo, teniendo en cuenta el tipo de juego), cubren el expediente con dignidad y amenizan el juego.

SONIDO FX

una ambientación muy brillante. La posibilidad de elegir entre varios locutores, un público entregado y bastante ruidoso, y efectos de ambiente con todos los sonidos imaginables, os harán sentir que estáis en el campo de golf.

JUGABILIDAD

Los cambios en la estructura y los añadidos han aumentado en algunos enteros su extraordinaria jugabilidad y podemos asegurarnos que tendréis diversión para rato. Es de lo mejor que encontraréis en este deporte.

GLOBAL

92

- Los añadidos que potencian la atológica jugabilidad.
- Han eliminado el minigolf y no han añadido el esperado modo historia.

RESISTIRE

hasta el fin

Resident Evil Survivor



La apuesta de **Capcom** puede resultar toda una **sorpresa** para los **seguidores** de Resident Evil. Lo que no sabemos es si será buena o mala, porque no todos van a encontrar lo que esperaban. Por un lado destaca la **originalidad** y por el otro el bajón de **calidad** de la saga.



Se echaba falta un soplo de aire fresco en la saga más terrorífica de CAPCOM, y la compañía japonesa ha puesto todo su empeño en conseguirlo con esta mezcla de *shoot'em-up* y *survival horror*. Como principal novedad respecto a otros juegos de disparos, **RESIDENT EVIL SURVIVOR** nos permitirá

desplazarnos por los escenarios, siempre con una perspectiva en primera persona. De esta forma es posible recoger distintos objetos (llaves, armas, munición y plantas) lo que le da al juego un ligero toque de aventura. Pero en **RES** nuestro principal objetivo será en todo momento hacer gala de buena puntería si no queremos ser devorados por toda una plaga de monstruos. Es este último aspecto uno de los más cuidados del juego, tanto gráficamente como en variedad, ya que se han incluido bestias clásicas de la saga de la talla de Tyrant, junto a un jefe final totalmente exclusivo. El aspecto

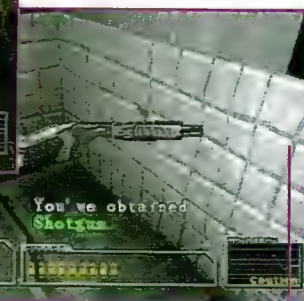


negativo está en los escenarios, pues aunque se han creado totalmente en 3D no alcanzan la calidad de un título de primera clase. En cuanto a la jugabilidad de **RESIDENT EVIL SURVIVOR**, nos encontramos con dos vertientes. En la primera es posible jugar con pistola. En un principio, el control resulta-



SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR CAPCOM
PROGRAMADORA CAPCOM



Inspecciona todos los rincones a fondo y no te dejes una sala sin explorar. Sólo de esta forma podrás hallar las ocho armas que hay en el juego.

ALTERNATIVAS

Dependiendo del camino que hayas escogido, podrás encontrarte con diferentes monstruos, como este gigantesco cocodrilo que hacía su primera aparición en **RESIDENT EVIL 2**.



VALORACION

RESIDENT EVIL SURVIVOR resulta divertido la primera vez. A pesar de la lentitud de su desarrollo, la acción es una constante y tendremos que utilizar la pistola en todo momento. Sin embargo, el bajón de calidad notable de la saga y el breve desarrollo (a pesar de los caminos alternativos) lo dejan muy por debajo de otros *shoot'em up* y de cualquier capítulo anterior de la saga.

RESIDENT EVIL SURVIVOR

SHOOT'EM UP

CD ROM

Jugadores

1

Niveles

1

Vidas

1

Continuaciones

INFINITAS

Dual Shock

ANALOGICO+VIBRACION

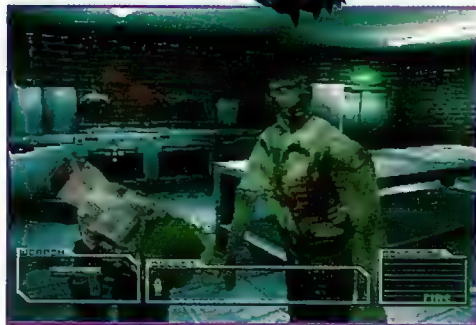
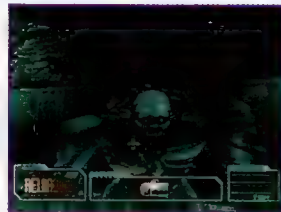
Grabar Partida

MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Las bestias



Junto a Tyrant podremos encontrar un nuevo jefe final mutante recién salido de la macabra factoría de Umbrella.



rá un tanto extraño. Porque hay que utilizar la pistola para moverse, pero en cuanto te acostumbras se convertirá en tu compañera más fiable para mandar al infierno a las huestes de Umbrella. Para los que no gusten de complicaciones, el *Dual Shock* también cumple con nota alta su cometido. Pero lo que más te sorprenderá la primera vez que consigas terminarte **RESIDENT EVIL SURVIVOR** será lo poco que dura el juego. Esto puede resultar frustrante, pero hay que tener en cuenta que **RES** cuenta con



muchos caminos alternativos que será posible descubrir en nuevas partidas. Al final de cada partida obtendremos un *ranking*, y en él se valoran el tiempo empleado, la puntería, los monstruos aniquilados, los sprays utilizados, las continuaciones y las armas encontradas (hay un total de ocho incluyendo el *rocket launcher*). Dependiendo del *ranking* obtenido podremos conseguir una recompensa. En resumen, un buen título para completar la colección, pero discreto comparado con los anteriores. ➡ R. DREAMER

Al rescate



El protagonista, además de recuperar la memoria, tendrá que rescatar a estos dos niños para salir de Raccoon City antes de que la ciudad sea atacada por Umbrella.



GRAFICOS

MUSICA

SONIDO FX

JUGABILIDAD

GLOBAL

para pertenecer a una saga que siempre ha hecho gala de un apartado gráfico excelente, *Res* nos ha defraudado bastante. Han sólo el diseño de las bestias creadas por Umbrella se salva de la quena.

como ha sucedido hasta la fecha en cualquier *Resident Evil*, la música sigue en todo momento la acción, con subidas de tono en los momentos más dramáticos, pero sin alcanzar la brillantez de otros capítulos de la saga.

resulta extraño que en algunos momentos los efectos sonoros parezcan caer la perfección, y en otros los creadores del juego hayan metido la pata hasta el fondo, haciendo que los helicópteros parezcan abejorros.

el concepto del juego resulta bastante original, aunque al final sólo se quede en un shoot 'em-up que nos deja con la miel en los labios cuando empezábamos a pillarle el tranquillo. En definitiva, *Res* es demasiado corto.

79

el concepto original del juego.

el apartado gráfico deja bastante que desear. Y encima es muy corto.

Pasión por la ESPECIA

Dune



Pese a tratarse de un entorno completamente 3D, la calidad gráfica de DUNE está muy por encima de títulos semejantes como COMMAND & CONQUER/RED ALERT.

114



SUPER
Information
FORMATO CD ROM
PRODUCTOR ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR WESTWOOD ST.

¿Qué fue primero, el huevo o la gallina? O mejor dicho, ¿Qué fue primero, COMMAND & CONQUER o DUNE? Por supuesto este último, aunque por lo visto en el juego que tenemos entre manos en este momento, fácilmente se podría pensar lo contrario. DUNE, como película, contó con interesantísimas adaptaciones, entre las que destacaba una excepcional aventura gráfica que apareció para COMPATIBLES PC y AMIGA. La versión que a nosotros nos interesa apareció para MEGA DRIVE en 1994 (MEGA CD contó con un híbrido de ambas partes), aunque hace poco tiempo, en 1996, unos rusos aventureros llamados PERESTROIKA SOFT, lo

Nos **encantó** y nos sigue encantando. Con Dune para PlayStation se **vive** la vuelta a los orígenes, a un **año** 1994 en que la estrategia comenzó a gestar un sistema de **juego** que a la postre se ha **convertido** en todo un **clásico**. Fue en 1994, sí. Aquel año en que descubrimos la cara **amable** de la estrategia.



No hay nada como organizar un súper-ejército con el que posteriormente aniquilar al enemigo. La batalla, además, es un espectáculo fuera de lo común.



VALORACION

DUNE añade los elementos justos a un clásico como COMMAND & CONQUER, aunque a su vez conserva la esencia de otro clásico como DUNE 2: THE BATTLE OF ARAAKIS. Esa curiosa mezcla es la que hace que DUNE para PLAYSTATION sea un título con un atractivo inmenso, aunque no carente de ciertos aspectos negativos. El número de niveles puede parecer reducido y los modos de juego existentes son escasos. Aun así, DUNE es una inmejorable opción para los amantes de la estrategia ligera.

DUNE

ESTRATEGIA

CD ROM

Jugadores

1

Misiones

30

Casas

3

Continuaciones

VARIABLE

Dual Shock

SOLO ANALÓGICO

Grabar Partida

MEMORY CARD (1 BLOQUE)

portaron para **ZX SPECTRUM 128K** (ver para creer). Aquel título, llamado **DUNE 2: THE BATTLE OF ARRAKIS**, sentó las bases de la estrategia «light», esa que utilizan juegos como los de las sagas **COMMAND & CONQUER** o **WARCRAFT**. Para quien haya jugado con este título, encontrará que **DUNE** para **PLAYSTATION** es más de lo mismo, aunque adaptado a los tiempos que corren (gráficos en 3D y unas dimensiones de juego mucho más importantes). Para los que hayan jugado a cualquiera de los **COMMAND & CONQUER**, también encon-

of **ARRAKIS**, el jugador tiene la posibilidad de seleccionar entre las tres casas que conviven en **DUNE**, que deberán enfrentarse a través de 30 niveles cuya sucesión no será en ningún caso lineal. Técnicamente **DUNE** no aporta nada nuevo con respecto a anteriores **COMMAND & CONQUER** (si acaso una cierta mejora gráfica), por lo que no defraudará a ninguno de los fieles a la saga. ➡ **J. C. MAYERICK**



Como en la versión original, **DUNE** para **PLAYSTATION** muestra los diferentes territorios disponibles para la invasión, varios en cada turno. Eso habilita una variedad abundante de posibilidades.



Al final de cada misión llega el momento de hacer recuento y comprobar las unidades perdidas, así como los edificios destruidos.

trarán que **DUNE** es más de lo mismo. En realidad, **DUNE** mezcla lo mejor de ambos títulos, conformando así uno de los juegos de estrategia más atractivos del momento, con el añadido de contar con la estética del clásico de ciencia ficción. Como en **BATTLE**

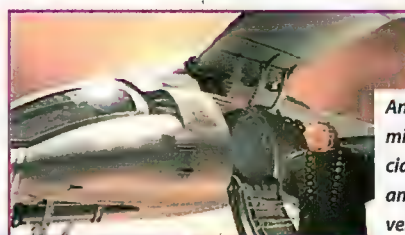


The Battle of Arrakis



Desarrollado en 1984 y no programado por **WESTWOOD STUDIOS**, sino en la base de un programa que, basado en la estrategia, pudo llegar a otro tipo de aventuras.

En **MEGA DRIVE** ya ocurría, por lo que no resulta en ningún caso una novedad. El hecho es que se podía elegir entre las tres casas disponibles: **Atreides**, **Harkonnen** y **Ordos**.



Antes de comenzar cada misión, una breve secuencia de vídeo mete en ambiente al jugador. La verdad es que recuerdan en exceso a títulos tan semejantes, (también de **WESTWOOD STUDIOS**), como los **COMMAND & CONQUER** para **PLAYSTATION**.



GRAFICOS

ese a ser un entorno completamente 3D, consigue ofrecer un detalle gráfico semejante al de las 2D. El único «pero» que se puede poner es la leve ralentización que se produce cuando un gran número de unidades se agrupan en pantalla.

MUSICA

La banda sonora de **DUNE** es, con diferencia, el apartado más mediocre de todo el juego. En todo caso, consigue alcanzar a duras penas esa clase de ambientación que se espera para un juego de estas características.

SONIDO FX

Los efectos de sonido se mantienen en unos niveles normales (no hay ninguno que destaque por encima de otro), quizá merezca la pena destacar las voces en castellano, aunque existe mucha diferencia entre la calidad de unas y de otras.

JUGABILIDAD

Los jugadores que disfruten con el mundo de la estrategia, y en especial con la saga **COMMAND & CONQUER**, encontrarán en **DUNE** el colmo a todas sus aspiraciones. Dentro de este género, es de lo mejorcito que se puede jugar hoy.

GLOBAL

mezcla lo mejor de dos títulos excepcionales. La ralentización que sufre en ciertos momentos del juego.

DESDE EL PALCO

Premier Manager



VALORACION

Ante su gran rival, **MANAGER DE LIGA**, el programa cuenta con la ventaja de poder gestionar equipos de varias ligas europeas. En su contra juegan los fallos sonoros y el no recoger con tanto detalle la competición española, siendo sin duda su mayor handicap.

Este nuevo programa entra en competencia directa con **MANAGER DE LIGA**. **PREMIER MANAGER** también incluye las dos divisiones españolas, pero también permite controlar equipos de otras cuatro ligas europeas. Sorprende el hecho de que los nombres de los clubes no sean iguales a los oficiales (por ejemplo el Atlético de Madrid aparece como Madrid Reds). Sin embargo los jugadores sí lo son, incluyendo las plantillas de la presente temporada. El desarrollo del juego es similar a lo acostumbrado. Así, las decisiones se toman mediante una encadenación de menús. Junto a ellos lo más espectacular es la reproduc-



Ligas y partidos.

Junto a las dos divisiones españolas se pueden gestionar los clubes de las ligas alemana, francesa, inglesa e italiana. Sin embargo, los nombres de los equipos no son exactamente iguales a los oficiales. En el apartado gráfico lo más destacado es la reproducción de los partidos. Las jugadas más interesantes se presentan con una considerable variedad de cámaras.

ción de los partidos, en los que se puede optar por diferentes cámaras. Los encuentros también pueden seguirse con comentarios escritos, aunque se eliminan los habituales esquemas simplificados de todo el campo. En cuanto a los modos de juego, hay dos posibilidades: el modo carrera (en el que se empieza por un equipo de segunda división) y el modo manager (en el que se puede elegir el equipo a gestionar). ➡ CHIP & CE

SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR INFOGRADES
PROGRAMADOR CANAL PLUS MULT.

PREMIER MANAGER

DEPORTIVO

CD ROM

Jugadores

1-4

Vidas

1

Competiciones

2

Continuaciones

INFINITAS

Dual Shock

ANALOGICO

Grabar Partida

MEMORY CARD

GRAFICOS

el apartado gráfico queda en segundo plano. Dentro de las limitadas posibilidades, los menús son bastante monótonos, mientras que las imágenes de los partidos muestran la cara más espectacular.

MUSICA

La música, instrumental y bastante insulsa, sólo hace acto de presencia en la intro (en la que una especie de satélite lanza un balón como aerolito) y en el menú inicial. En juego, la música desaparece.

SONIDO FX

Los efectos de sonido sólo tienen una oportunidad para lucirse durante los partidos. De todas formas, en los mismos lo único destacado son los gritos del público, sin que aparezca ningún comentarista.

JUGABILIDAD

el desarrollo del programa no presenta modificaciones con lo que es habitual en este género. el control analógico permite moverse por la pantalla como si se tratase de un ratón. Sin novedad en las opciones.

GLOBAL

84

- La posibilidad de gestionar a clubes de 5 ligas.
- No incluye los nombres oficiales de los equipos.

PlayStation

A Fondo

Más que un CLUB

Barça Manager



BARÇA MANAGER

DEPORTIVO

CD ROM

Jugadores

1-2

Vidas

1

Competiciones

1

Continuaciones

INFINITAS

Dual Shock

SOLO ANALÓGICO

Grabar Partida

MEMORY CARD

GRAFICOS

el apartado gráfico no suele ser de los mejor parados en los programas de manager. este juego además de no ser una excepción, presenta una reproducción de los partidos mucho más simple que la de sus competidores.

MUSICA

el himno del f.c. barcelona constituye la banda sonora del programa. la música aparece durante los periodos de carga, aunque desaparece por completo en los menús. si no eres seguidor del barcelona puede acabar con tu paciencia.

SONIDO FX

la reproducción de los partidos es la única rendija por la que los efectos de sonido pueden dejarse notar. sin embargo, se limitan al tenue murmullo de los aficionados.

JUGABILIDAD

las decisiones y la inclusión de equipos de 4 países diferentes hacen que el desarrollo del juego presente variadas posibilidades. sin embargo, los larguissimos periodos de carga y la presencia testimonial del barcelona suponen un duro golpe.

GLOBAL

80

algunos detalles, como los plazos de apertura para los fichajes.

la duración de los periodos de carga es insoportable.

El Barça se convierte en el primer equipo **español** en dar su nombre a un **programa** para una consola. Un juego de manager que, además, permite gestionar otros clubes.

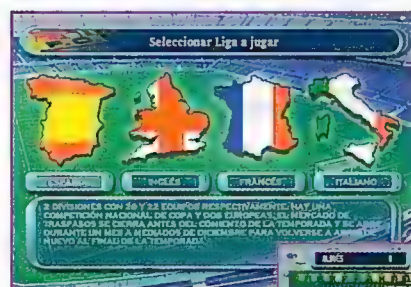


SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR UBI SOFT
PROGRAMADOR ANCO

La fiebre de los programas de manager futbolísticos continúa con el lanzamiento de un nuevo título. Aunque su título parezca indicar que el F.C. Barcelona es el único protagonista, junto al citado equipo se incluyen los demás componentes de la liga española y de las competiciones inglesa, francesa e italiana. Sólo unos cuantos detalles dejan notar la presencia del Barcelona.

Así, es posible elegir entre el español o el catalán como idiomas de los menús, y el Camp Nou sirve como fondo a muchas de las pantallas. En cuanto al desarrollo de los partidos, el programa es menos espectacular que sus competidores. Sin embargo, en la mecánica del juego se mantiene en la línea habitual, incluyendo equipos y jugadores reales y todo tipo de decisiones. ➔ CHIP & CE



PARTIDOS Los partidos se pueden seguir mediante un scanner, a través de comentarios o en imágenes.



VALORACION

el manager de ubi soft utiliza el nombre del f.c. barcelona como ali-ciente publicitario. sin embargo, no es más que un programa creado para diferentes mercados europeos. ante la similitud en el desarrollo del juego, la peor calidad gráfica lo sitúan un poco por debajo de sus competidores.

Entrega a DOMICILIO

Radikal Bikers

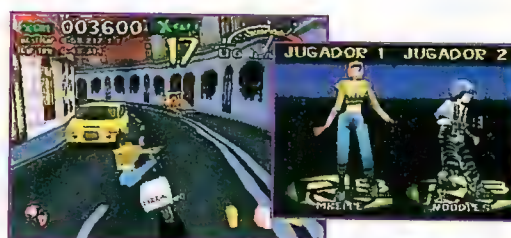


Directamente desde las **recreativas** llega un programa que reproduce las peripecias de los **repartidores** de pizzas en el endiablado tráfico de las grandes **ciudades**.

SUPER
Information
FORMATO CD ROM
PRODUCTOR INFOGRAMES
PROGRAMADOR BIT MANAGERS



Dentro de las recreativas aparecidas en las últimas fechas, **RADIKAL BIKERS** sorprendió a propios y extraños por su sencillez y jugabilidad. Tras lograr un gran éxito en los salones recreativos, el programa ha dado el salto a **PLAYSTATION** respetando fielmente las características fundamentales del programa original. Los protagonistas son diferentes repartidores de pizzas a domicilio, que luchan por llegar hasta el cliente antes que la competencia. En todo el programa predomina el corte desenfadado, tanto en el diseño de los 6 repartidores como en los elementos que rodean toda la acción. Precisamente la cantidad de vehículos, transeúntes y otros elementos es una de las notas más destacadas de un juego en el



VALORACION

● INFOGRAMES y los fantásticos y reputados programadores españoles afincados en Barcelona BIT MANAGERS, han conseguido trasladar toda la jugabilidad de la recreativa original hasta PLAYSTATION. Aunque el apartado gráfico no alcance al de otros títulos, **RADIKAL BIKERS** consigue ponernos en la piel de lo que puede a llegar a ser el tráfico para un repartidor de pizzas. Una prueba más del talento hispano. Esperamos con ansiedad nuevos juegos de BIT MANAGERS.



RADIKAL BIKERS

ARCADE

CD ROM

Jugadores 1-2

Vidas 1

Competiciones 4

Continuaciones SI

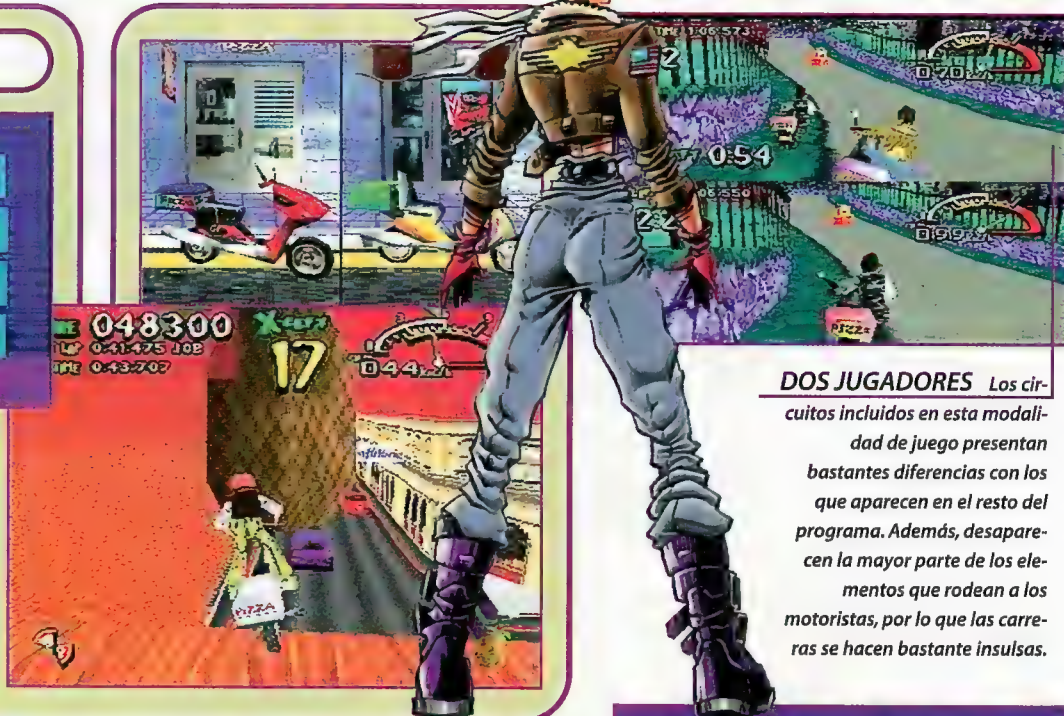
Dual Shock ANALOGICO+VIBRACION

Grabar Partida MEMORY CARD

Modo Radikal

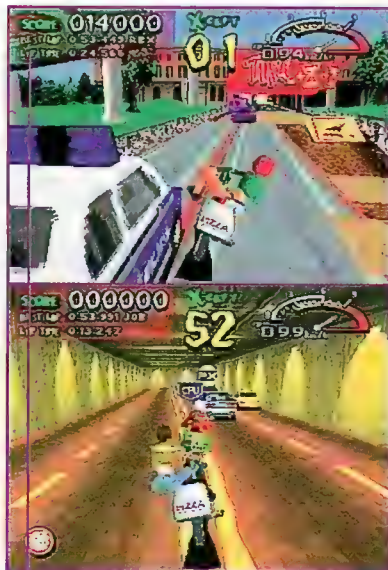


No existen tiempos intermedios, siendo la única condición para pasar de fase llegar antes que los rivales. Para lograr puntos hay que recoger en el camino los ingredientes que pide la clientela, así como encontrar el mayor número de atajos posibles. Según se avanza en el juego se pueden adquirir nuevas motos.



DOS JUGADORES Los circuitos incluidos en esta modalidad de juego presentan bastantes diferencias con los que aparecen en el resto del programa. Además, desaparecen la mayor parte de los elementos que rodean a los motoristas, por lo que las carreras se hacen bastante insulsas.

que la acción es trepidante en todo momento. El gran número de aspectos en pantalla contrasta con la sencillez gráfica de todo el programa. Sin embargo, este aspecto no impide recrear diferentes ambientes, que van desde el centro de una gran ciudad, al concurrido acceso a un puerto, pasando por un cementerio en el que los zombies hacen el papel de peatones. La maniobrabilidad de las motos se consigue con sólo dos botones, destacando la rapidez de movimientos y la posibilidad de realizar grandes saltos. También hay que citar la aparición de diferentes iconos que permiten multiplicar nuestra velocidad o dotar al personaje de la capacidad de quitarse de encima cualquier obstáculo que se ponga por delante. En cuanto a las opciones, se pone de manifiesto la concepción original, aunque al modo *Arkade* (en el que hay que superar unos tiempos intermedios) se une el modo *Radikal* en el que el objetivo principal es llegar antes que la competencia. Una buena opción si buscas un juego que te enganche durante mucho tiempo. ➔ CHIP & CE



MODO ARCADE Este modo de juego es un fiel reflejo de la recreativa original. Además de superar una serie de tiempos intermedios, hay que entregar la pizza antes que la competencia.

ELIGE CIRCUITO



CIRCUITOS Están agrupados con el nombre de 3 pizzas. Cada uno de ellos incluye cuatro recorridos diferentes.



119

GRAFICOS

El diseño gráfico de los pilotos y de los restantes elementos es sencillo, sobre todo si lo comparamos con otros programas del mismo género. Lo más destacado es la cantidad de elementos en movimiento al mismo tiempo.

MUSICA

Aunque sorprende que los menús pasen en el más absoluto de los silencios, la música juega un papel fundamental durante las pruebas. Las canciones elegidas colaboran a incrementar el ritmo que impregna todo el programa.

SONIDO FX

Su papel es muy reducido durante todo el juego, limitándose a incluir diferentes efectos cuando se produce una colisión o se recoge alguno de los iconos. También aparecen algunas frases aisladas.

JUGABILIDAD

El sencillo control, basado sólo en dos botones, nos da una idea de lo fácil que resulta manejar las motocicletas. La acción es innegable, logrando un ritmo que se convierte en su mejor aliado. El juego engancha.

GLOBAL

86

- + La gran cantidad de elementos en pantalla.
- La excesiva sencillez en el apartado gráfico.

Jojo's Bizarre Adventure

La aventura ORIGINAL

Information

FORMATO CD-ROM
PRODUCTOR VIRGIN INTERACT
PROGRAMADOR CAPCOM



Pese a que **nunca** llegamos a ver la recreativa original de Jojo's ni el manga en la que estaba basada, creado por Hirohiko Araki, la gente de Virgin, confiando en la **calidad** que caracteriza a Capcom, trae hasta nosotros Jojo's Bizarre Adventure, uno de los más **originales** beat'em-up en 2D.

Parecía increíble que un título como **Jojo's BIZARRE ADVENTURE**, creado a partir de un manga que nunca hemos llegado a ver publicado en **España**, llegase hasta nuestras tierras. Menos mal que siempre podemos contar con VIRGIN, que nos presenta un **Jojo's** que posee todos los modos de juego y todas las características que convirtieron al título de CAPCOM en uno de los juegos de lucha en 2D más originales y completos de la historia del **beat'em-up**. Lo primero que os llamará la atención de **Jojo's** es su **engine**, el cual resulta idéntico al de la versión **PLAYSTATION** de **STREET FIGHTER ALPHA 3**, con quien com-

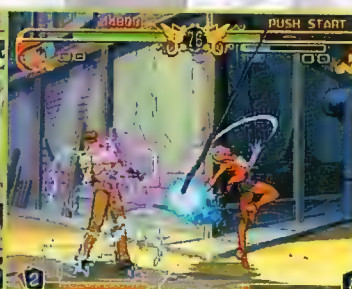
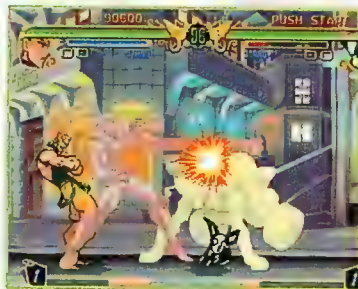
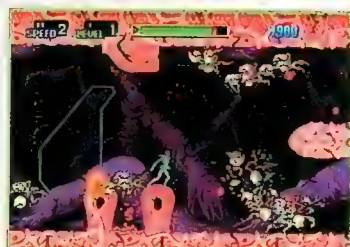
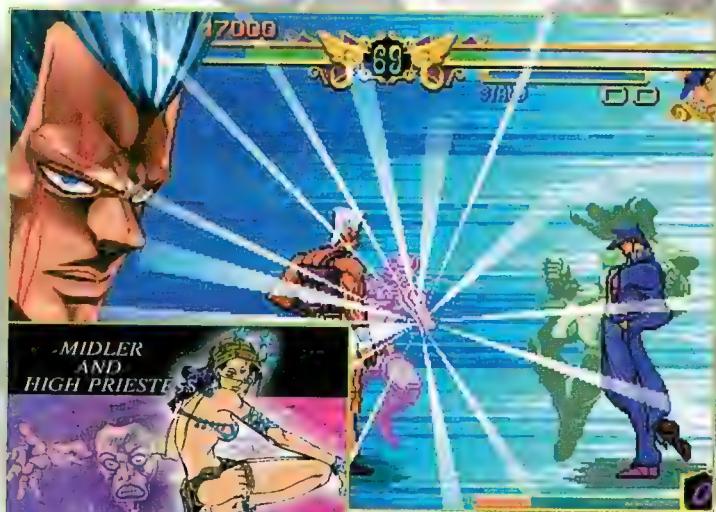
parte tiempos de carga, calidad de las animaciones y hasta la pantalla de pausa. Las diferencias vienen a la hora de evaluar su jugabilidad, ya que **Jojo's** posee una gran cantidad de elementos que lo hacen único. El más llamativo es el botón **Stand**, a través del cual invocaremos a una especie de espíritu protector, el cual realizará, junto a nuestro personaje, los movimientos que le ordenemos a través de los controles. Gracias al **Stand** también tendremos la posibilidad de ejecutar **combos chain** encadenan-

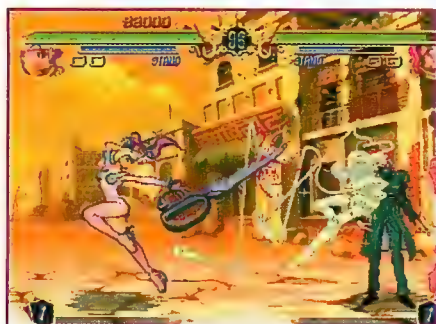
do los ataques débil, medio y fuerte, ya que el número de botones con respecto a otros títulos de CAPCOM se ha visto reducido de seis a cuatro. Sin duda alguna, lo más característico de **Jojo's** es su **SP Story Mode**,



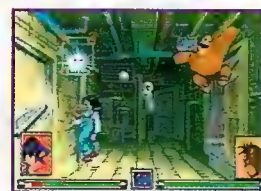
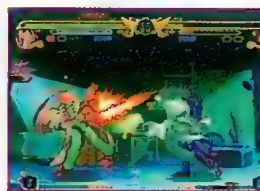
VALORACION

Aunque no posee el carisma, los personajes y los golpes especiales de **STREET FIGHTER ALPHA 3**, **JOJO'S BIZARRE ADVENTURE** es uno de los **beat'em-up** 2D más originales de cuantos hayan aparecido para **PLAYSTATION**. El extenso y completísimo modo historia es de lo mejor que hemos visto nunca en un juego de lucha. Si creías haberlo visto todo en **beat'em-up** 2D, juega a **jojo's** y te sorprenderás.





un peculiar modo historia que incluye una gran cantidad de mini-juegos y que evaluará cada una de las fases logradas con una determinada puntuación. La suma de dicha puntuación nos permitirá acceder a extras como galerías de ilustraciones, un test de sonido y hasta personajes ocultos, que junto a los normales elevan la cifra de luchadores a la nada despreciable cifra de 22. Si te gustan los beat'em-up 2D y crees que el género está perdiendo originalidad, deberías jugar a JoJo's Bizarre Adventure para desengañarte. ➡ DOC



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

BEAT'EM-UP 2D

CD ROM

Jugadores

1-2

Vidas

1

Fases

39 (STORY)

Continuaciones

INFINITAS

Dual Shock

VIBRACION

Grabar Partida

SI (1 BLOQUE)

GRAFICOS

Los personajes están mejor animados incluso que los de STREET FIGHTER ALPHA 3 y los efectos de los especiales, tanto para el que los realiza como para el que los recibe, son realmente espectaculares.

MUSICA

La banda sonora de JoJo's Bizarre Adventure ha sido sacada directamente de la versión recreativa (basada en un CPS-3), sin ningún tipo de remezcla. La verdad es que no está muy acorde con la calidad general del título de CAPCOM.

SONIDO FX

tal y como hemos comentado, esta versión PAL posee todos los detalles de la versión original japonesa, incluidas todas las digitalizaciones en japonés que los personajes poseen y que, al igual que la banda sonora, fueron sacadas de la COIN-OP.

JUGABILIDAD

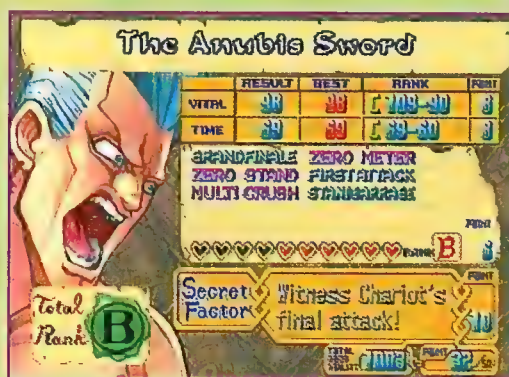
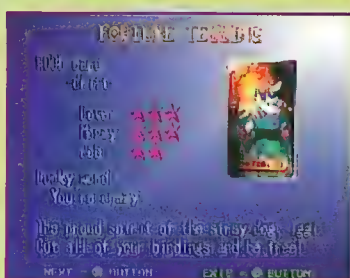
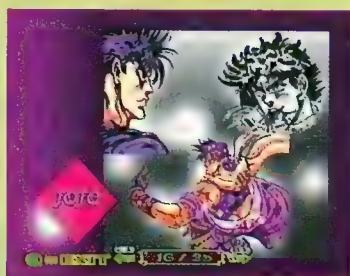
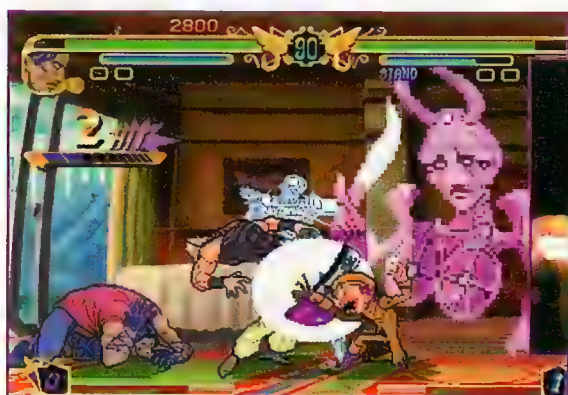
La baja cantidad de luchadores y golpes especiales que JoJo's posee, si lo comparamos con títulos como STREET FIGHTER ALPHA 3 o cualquier KING OF FIGHTERS, se ve compensada con un impresionante modo historia y una gran cantidad de extras.

GLOBAL

89

el modo historia y todos los extras del juego. La animación.

Lo difícil que es conseguir «S» en las 39 fases del STORY MODE.



Extras para aburrir... o divertir

A medida que vayamos consiguiendo puntos en el SP Story Mode, abriremos la galería de ilustraciones y el Oing Voing Book, el cual nos dará acceso a los mini-juegos ya completados, a los finales e incluso a un Tarot de adivinación.

VIAS Y construcciones

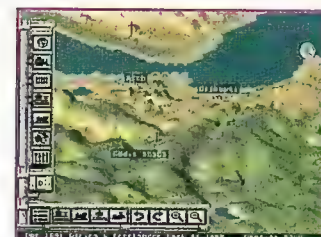
Railroad Tycoon II

No es el más conocido de los **simuladores** de construcción tipo Sim City o A-Train, pero lo **cierto** es que Railroad Tycoon cuenta con cierta simpatía entre los **usuarios** de compatibles PC. Esta **segunda** entrega para PlayStation es, cuando menos, igual de divertida.

Aunque **mucho** nos tememos que la dificultad en esta secuela se les ha ido un pelín de las manos. Y es que **RAILROAD TYCOON II** es, con diferencia, uno de los juegos de estrategia con los que más cuesta iniciarse. La particular lógica del juego es tan enrevesada que, así de primeras, es casi imposible hacerse con el control. Dicha dificultad, al

menos, se ha rebajado con la inclusión de una interfaz clara y fácilmente manejable, con escasas opciones, aunque todas ellas con una potencia y versatilidad realmente elevadas. Esto contrasta un tanto con la presentación global del juego, que carece de diferentes modalidades en las que participar (amén de los modos Campaña y Escenario). Si a pesar de todo ello se logra obtener un rendimiento más o menos aceptable del dinero asignado, entonces es cuando **RAILROAD TYCOON II** cobra toda la

emoción que sus programadores han depositado en él. Hasta ese momento, el camino puede resultar demasiado tedioso. Para que el lector se pueda hacer una idea, en **RAILROAD TYCOON II** hay que suministrar a cada estación lo que ésta necesite. Por ejemplo, si se compra una fábrica de madera y otra de papel, entonces habrá que unir ambas fábricas a través de una línea férrea a partir de la cual la primera pueda abastecer de madera a la segunda. Esto, que suena sencillo, se complica cuando el entramado de fábricas, minas, puertos, ciudades y demás elementos, convierten la red ferroviaria en un auténtico laberinto cuyo tráfico es prácticamente imposible canalizar. Después entra el apartado financiero, donde los inversores pedirán cuentas por nuestras actuaciones, así como un aumento



En **RAILROAD TYCOON II** hay tres niveles de zoom, algunos de gran distancia como éste.



VALORACION

• teniendo en cuenta la gran aceptación que este género de los videojuegos mantiene (a pesar de que en PLAYSTATION se han visto pocos ejemplares), es fácil pensar que **RAILROAD TYCOON** puede calar fácilmente entre los usuarios ávidos de estrategia. A ellos les gustará, pero mucho nos tememos que éste es un título demasiado crudo como para servir de iniciación a este género.

SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR TAKE 2
PROGRAMADOR POPTOP SOFT.



Los mapeados representan zonas geográficas reales, con sus ciudades más importantes. **España**, por ejemplo, aparece sólo en parte, aunque no es posible construir.



La tremenda dificultad en el desarrollo de la aventura se ve compensada con la facilidad de la interfaz que WESTWOOD ha implantado. Ayudados de los sticks analógicos, moverse por **RAILROAD TYCOON II** es todo un placer.



RAILROAD TYCOON II

SIMULADOR DE CONSTRUCCION

CD ROM

Jugadores

1

Escenarios

18

Mapas

12

Modos de Juego

2

Dual Shock

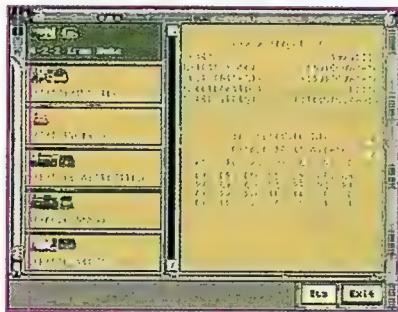
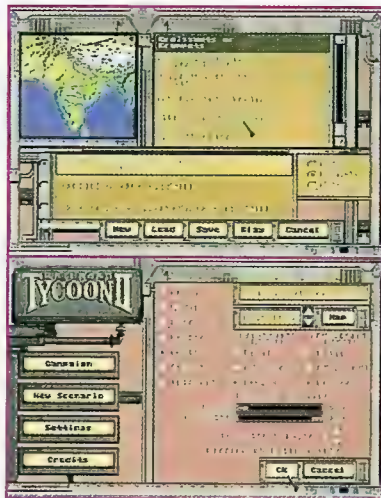
SOLO ANALOGICO

Grabar Partida

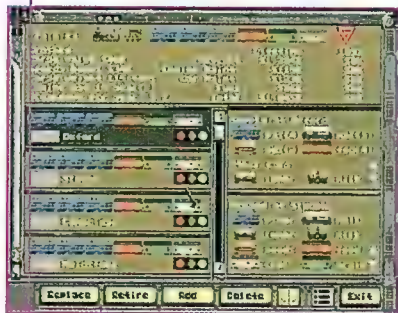
MEMORY CARD [1 BLOQUE]

Nuevo Escenario

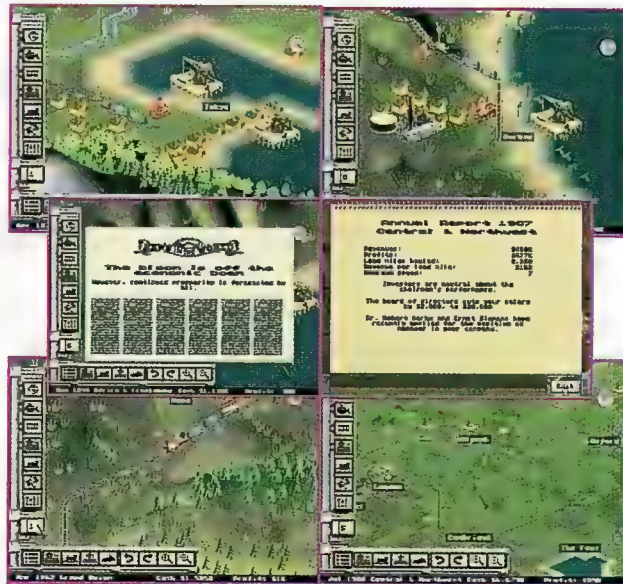
En caso de que ninguna de las situaciones satisfaga las necesidades del jugador, **RAILROAD TYCOON II** cuenta con un sencillo editor desde el que se puede diseñar una partida a medida. Para hacerse una idea de lo que se puede hacer, basta con comentar que el nivel de dificultad del escenario creado puede ir del 5% al 180%.



Cada escenario del juego (en el que se plantea un objetivo que cumplir) se inicia con un repaso histórico a los precedentes de dicha obra. Si son historias reales no se sabe, pero queda bien.



A TODO TREN Organizar la composición de cada tren es una tarea realmente complicada en la que se deben tener en cuenta varios factores. Uno de los más importantes es conocer la demanda de cada estación, así como los materiales que ésta pueda ofrecer, dependiendo de las fábricas que tenga a su alrededor.



de los dividendos en el poco probable caso de que la empresa vaya viento en popa. La conclusión que se desprende de todo esto es que **RAILROAD TYCOON II** cuenta con un desarrollo lo suficientemente complejo como para enganchar a los fanáticos de las finanzas y la administración, aunque es poco probable que este título pueda llegar a un público diferente. Técnicamente, este gran juego de WESTWOOD STUDIOS cuenta con la apariencia sobria pero atractiva de este tipo de juegos (todo en 2D, eso sí), algo que, dada la experiencia vivida con otros juegos en 3D, nos parece de lo más acertado. ♦♦ J.C. MAYERICK

123

GRAFICOS

se ha demostrado que, salvo que alguien demuestre lo contrario, los gráficos en 2D (aunque en perspectiva isométrica) son los más indicados para este tipo de juegos. Los de **RAILROAD TYCOON II** no son una maravilla, pero cumplen perfectamente.

MUSICA

sabiendo de la lentitud con que todo se desarrolla en este género, no entendemos cómo la gente de WESTWOOD ha optado por una banda sonora tan soporífera. No pedimos «bacalao», pero algo más animado habría estado bastante mejor.

SONIDO FX

sin demasiados excesos, aunque es básicamente lo que se puede pedir para un juego como éste. La lástima es que las voces (y en este caso también los textos) estén en un perfecto inglés, lo que no beneficiará a los no anglo-parlantes.

JUGABILIDAD

Hay que ser un auténtico fanático de este tipo de juegos para que **RAILROAD TYCOON** pueda gustar en plenitud. Los usuarios que no estén acostumbrados a este tipo de juegos es mejor que opten por temáticas mucho más sencillas y directas.

GLOBAL

86

- + Las posibilidades de gestión son casi infinitas.
- Incluso para los más atrevidos, el desarrollo es excesivamente lento y complejo.

De **SEGUNDA** mano

PlayStation **A Fondo**

Roadsters

No sabemos aún cómo será la futura entrega de Roadsters para Dreamcast, pero lo que sí hemos comprobado es que esta versión para PlayStation no está a la **altura** de la de Nintendo 64.



SUPER
Information
FORMATO CD ROM
PRODUCTOR VIRGIN
PROGRAMADOR TITUS

El Roadsters de

NINTENDO 64 era un juego divertido, espectacular y en algunas cuestiones, incluso de lo mejorcito que hemos visto en esa consola. Como **PLAYSTATION** siempre ha superado a **N64** en este género, pensamos que **ROADSTERS** podría ofrecer su mejor cara en este sistema... pero nos equivocamos. A la razonable pérdida de espectacularidad gráfica hay que añadir unos movimientos en el vehículo

mucho menos reales y consistentes y un control demasiado sensible. También resulta algo triste que contando con la licencia oficial de un montón de marcas, los vehículos de **ROADSTERS** no se parezcan en casi nada a los reales y que incluso lleguen a perder toda su belleza. Sólo con ese error y la evidencia de que no es un título muy jugable, no podemos decir que **ROADSTERS** para **PSX** haya sido un acierto. ➡ DE LUCAR



ALGUNOS COCHES sí presentan un parecido razonable con los modelos reales, pero hay algunos que son sólo tristes sombras de los coches representados.



VALORACION

Es una pena que los programadores de TITUS no hayan sabido trasladar todos los aciertos de la versión de **N64** a **PLAYSTATION**. En esta consola, por contar con una oferta muy superior a la de **NINTENDO 64** en este género, hay que afinar muchísimo para pasar el corte, y **ROADSTERS** no sobresale en nada...

ROADSTERS

CONDUCCION

CD ROM

Jugadores

1-2

Coches

30

Circuitos

10

Continuaciones

SEGUN DINERO

Dual Shock

ANALOGICO+VIBRACION

Grabar Partida

MEMORY CARD (1)

GRAFICOS

Los escenarios presentan un aspecto bastante correcto y son idénticos a los de **NINTENDO 64** pero sin el suavizado de texturas. Los coches, aplandados, toscos y sin mucho detalle, son sin duda lo que estropea el aceptable trabajo gráfico del entorno.

MUSICA

composiciones sin demasiada historia que acompañan pero no encandilan. Tremendamente elementales, nada pegadizas y con unos ritmos bastante machacones y similares. Si bajas el volumen a la mitad, mejor.

SONIDO FX

cuando la música no es muy buena, se suele recomendar que se opte jugar sólo con el sonido. En esta ocasión es uno de esos casos que no se sabe que es peor, el mal o el remedio. escasos, poco reales y sin ninguna fuerza.

JUGABILIDAD

si el control es malo, no permite ajustes y encima le añade una detección de golpes demasiado severa, corres el peligro de llevar a la desesperación al jugador. En **NINTENDO 64** al menos consiguieron que fuera algo jugable y entretenido.

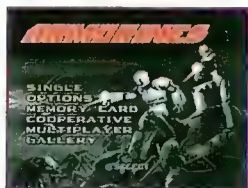
GLOBAL

70

- el movimiento del entorno es realmente bueno.
- Lástima que ni los coches ni sus movimientos acompañen.

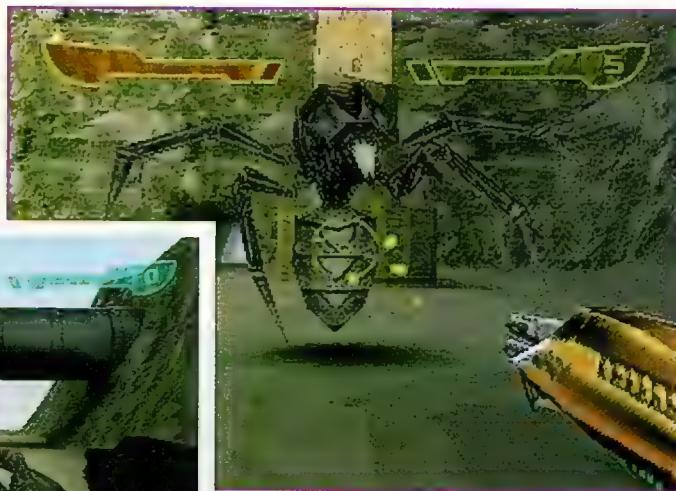
ARACNOFOBIA

Armorines



SUPER
Information
FORMATO CD ROM
PRODUCTOR CRYO INT.
PROGRAMADOR TEK5

Los que gusten de los shoot'em-up y anden buscando algo **diferente**, este Armorines para PSX puede ser una buena opción, tanto por sus originales enemigos como por su trabajado **esquema** de juego.



VALORACION

ARMORINES es un buen juego al que no han logrado dotar de una apariencia interesante o suficientemente atractiva como para invitar al aficionado a jugar tras un simple vistazo. sus virtudes y valores se descubren al jugarlo, pero es posible que muchos elijan otras opciones.

Como ya

sabréis, ARMORINES es aquel programa que salió hace unos meses en NINTENDO 64 y cuyo argumento parecía, como mínimo, sacado de la película STARSHIP TROOPERS... aunque en ACCLAIM STUDIOS se empeñaron en negar cualquier tipo de relación muchos meses

antes de que saliera al mercado. Esta versión de PLAYSTATION, a pesar de ser un calco en buena parte de los aspectos, está muy lejos del gran trabajo realizado en NINTENDO 64, principalmente porque su calidad gráfica está a años luz y eso le resta casi toda la gracia. Parte del encanto de este título se apoyaba en la elección de texturas y en la lograda atmósfera que transmitían tanto sus enemigos como su entorno. En PSX lo único que transmite algo de realismo y emoción son sus abun-

dantes bichos alienígenas, una inquietante y prolífica tropa de mutantes inspirados en el variopinto reino de los insectos. Los movimientos de pantalla no son malos y el control es notable, pero el panorama escénico es tan poco atractivo (y en ocasiones, tan vacío y desolador) que sólo la presencia constante de bichos puede sacarnos del sopor. La puesta en escena, pues, le resta valor al buen trabajo realizado a la hora de plantear misiones o al detalle de incluir un modo cooperativo. ➡ DE LUCAR

ARMORINES

SHOOT'EM-UP 3D

CD ROM

Jugadores 1-2

Coches 30

Circuitos 8

Continuaciones DINERO Y PUNTOS

Dual Shock ANALOG + VIBRACION

Grabar Partida MEMORY CARD

GRAFICOS

Los enemigos están muy bien animados, son abundantes y asustan que es un primer, pero los escenarios no terminan de convencernos. Posee gran variedad de ambientes pero casi ninguno está a la altura de otros títulos del género.

MUSICA

durante el juego han optado por unas melodías de acompañamiento realmente discretas. En ocasiones pueden llegar a parecer incluso simples bases rítmicas, muy al estilo de las que puede programar un niño con un orgánillo casio.

SONIDO FX

bastante más trabajados que la música. Por lo menos se nota que se han esforzado por buscar unos efectos potentes y que aporten una dosis importante de realismo. Los alaridos de los bichos y el detonar de las armas resultan creíbles.

JUGABILIDAD

el juego tiene un grado de acción bastante atractivo, han intentado dotar a las fases de cierta variedad y sus controles resultan muy manejables. En el modo cooperativo podéis encontrar un aliciente más para disfrutar de sus enormes dimensiones.

GLOBAL

82

- Los bichos alienígenas son abundantes y con diseño alucinante.
- Los escenarios son un tanto tristes y desangelados.

El regreso de un CAMPEON

Jeremy McGrath Supercross 2000



Tras probar **suerte** en 1998, Jeremy McGrath vuelve a ser el **protagonista** de un videojuego. En esta **ocasión** se acerca hasta Nintendo 64 en lo que es la **primera aparición** del **motocross** en esta consola.

El catálogo de famosos deportistas que protagonizan un videojuego sigue aumentando de forma progresiva. Sin embargo, **Jeremy McGrath** es un reincidente ya que dio nombre a un programa aparecido únicamente para **PLAYSTATION**. En esta ocasión se ha producido un cambio de consola, ya que el varias veces Campeón del Mundo protagoniza un programa para **NINTENDO 64**. Aunque el título del programa parezca indicar que el cartucho sólo se centra en pruebas de supercross, también se incluyen 8 circuitos de motocross. Todos ellos se caracterizan por disputarse sobre una superficie de tierra y por estar repletos de obstáculos, siendo la principal diferencia el realizarse al aire libre o en un recinto cubierto. Si esta variedad de circuitos no es suficiente, el programa permite crear nuestros propios trazados gracias a un completo editor. En cuanto a los protagonistas, además del citado **McGrath**, se incluyen otros 7 pilotos, entre los que se encuentran las grandes estrellas de este tipo de pruebas.

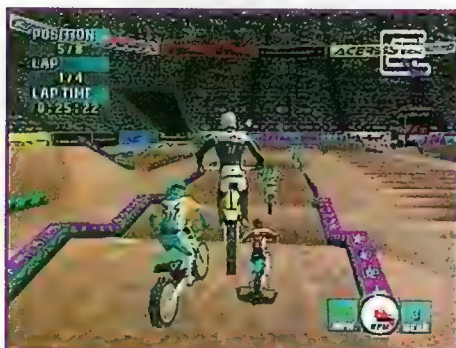


El modo Free Style cambia los circuitos por una pista plagada de rampas. El objetivo es realizar acrobacias en 2 minutos de tiempo.



SUPER Information

FORMATO: CARTUCHO
PRODUCTOR: ACCLAIM
PROGRAMADOR: ACCLAIMST



PILOTOS El piloto norteamericano **Jeremy McGrath**, varias veces Campeón del Mundo de motocross y supercross, es el protagonista del programa. Junto al mismo se encuentran pilotos como **Pastrana**, **Button** o **Dowd**, así como la posibilidad de crear otros motoristas.

J. MCGRATH SUPERCROSS '2000

DEPORTIVO

Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

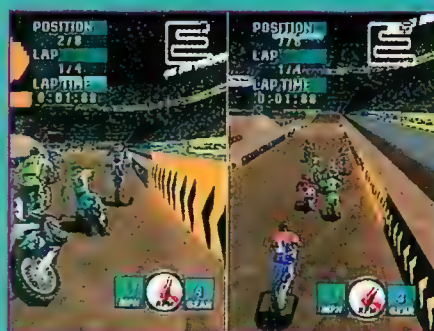
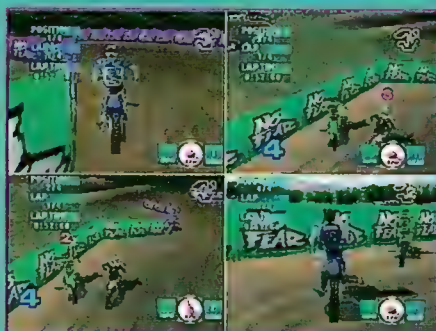




Gráficamente destacan las imágenes conseguidas mediante los planos cortos, aunque, como es habitual, la cámara más alejada es la que mejor permite anticiparse a los continuos obstáculos y cerradas curvas de los circuitos. Aunque se ha buscado realizar una fiel reproducción del comportamiento de estas motocicletas (incluso se recogen los frenos trasero y delantero), el control es bastante sencillo. Las brusquedades en los movimientos de las motos deslucen el resultado visual del juego convirtiéndose en su principal inconveniente. En cuanto a las opciones más interesantes, destacan la posibilidad de que participen hasta cuatro

Varios Jugadores

La nueva entrega de JEREMY McGRATH SUPERCROSS permite que hasta cuatro jugadores participen de forma simultánea mediante el mismo número de ventanas.



La pantalla se divide en 4 ventanas, tanto en el caso de optar por 4 como por 3 jugadores. En el último caso la ventana sobrante muestra una imagen del circuito.



jugadores simultáneos y el modo *Free Style*, en el que el objetivo es realizar espectaculares acrobacias. Aunque los aficionados al supercross y al motocross hayan tenido que esperar más de lo previsto, ACCLAIM les ofrece la primera oportunidad para disfrutar dentro de este género, aunque la notoria brusquedad gráfica ensucie el resultado final. ♦♦ CHIP & CE

VALORACION

LOS USUARIOS de NINTENDO 64 han tenido que esperar mucho tiempo para poder disfrutar de un programa de este tipo. Para ello se han puesto todos los ingredientes necesarios (pilotos reales, buenos gráficos, variadas opciones, etc.). Sin embargo, en el proceso de elaboración se ha dejado a un lado la suavidad, que hace que todo el programa se vuelva demasiado brusco, desluciendo el resultado final.

GRAFICOS

Aunque el diseño gráfico de las motocicletas y de los circuitos es notable, cuando comienzan las carreras no existe una integración completa entre ambos. Gran parte del problema radica en los saltos bruscos que se producen.

MUSICA

Los grandes aficionados a la música de offspring disfrutarán de lo lindo con el programa. Para los demás, su reproducción durante las carreras resulta un poco cansada.

SONIDO FX

El continuo sonido de los motores aparece como telón de fondo a la incesante música. Sobre este aspecto destacan los comentarios, al más puro estilo americano, sobre el desarrollo de cada una de las pruebas.

JUGABILIDAD

Los elementos controlables de las motocicletas permiten una imagen realista. Todo ello con un sistema de control sencillo pero a la vez exigente. Sin embargo, las deficiencias gráficas juegan en su contra.

GLOBAL



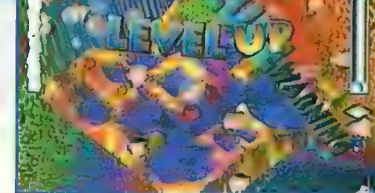
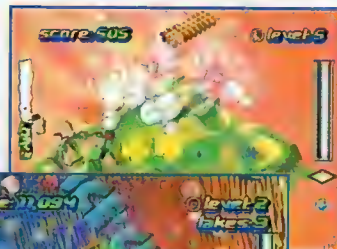
- Los primeros planos son realmente espectaculares.
- La falta de suavidad hace que se desarrolle a saltos.

PRESA del pánico

Wetrix

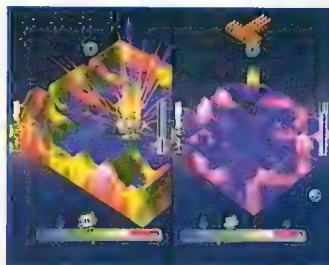


El curioso juego de tipo **puzzle** que apareció para Nintendo 64 hace algunos meses, cuenta ahora con una **nueva** y espectacular versión.



EFFECTOS ESPECIALES El aspecto visual es uno de los más cuidados de todo el juego, con un interesante repertorio de efectos para cada una de las situaciones posibles.

SUPER
Information
FORMATO GD ROM
PRODUCTOR TAKE 2
PROGRAMADOR ZED TWO



El desarrollo de **WETRIX** es más curioso que divertido, de ahí que las primeras partidas sean con diferencia las más prometedoras. Para aquellos que no conozcan el original, decir que **WETRIX** reta al jugador a embalsar la mayor cantidad de agua posible, para lo que se debe levantar muros de contención con los que estancar el agua que cae del cielo. Una tarea *a priori*

sencilla, pero que se complica cuando la consola «considera» que ya hemos llegado demasiado lejos. En ese momento se provoca un terremoto y todo lo construido desaparece,

perdiendo de inmediato toda opción de ganar. Son cosas que hacen que el jugador pierda la emoción por un juego que, en todo caso, no es nada del otro mundo. ➔ J.C. MAYERICK

VALORACION

WETRIX, dentro de su estrafalario desarrollo, cuenta con un buen número de modos de juego, aunque al final todos ellos se resumen a lo mismo: esperar a que la máquina decida acabar con el jugador. De cualquier manera, su desarrollo no pasa de ser curioso, por lo que la jugabilidad raramente llegará al mínimo para enganchar al jugador.

WETRIX

PUZZLE

GD ROM

Jugadores

1-2

Modos de Juego

6

Fases

INFINITAS

Continuaciones

NO

Vibration Pack

SI

Visual Memory

SI [10 BLOQUES]

GRAFICOS

el efecto del agua no está mal conseguido, pero sigue mostrando el aspecto sintético de la versión de NINTENDO 64. Pese a los numerosos efectos especiales, **WETRIX** no pasa de un notable en gráficos.

MUSICA

Partiendo de la base de que hay que afinar bastante el oído para encontrar algo de música en **WETRIX**, poco más queda por decir. Las nueve pistas, de corte «machaquito», son carne del control de volumen.

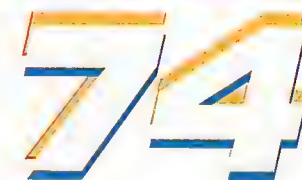
SONIDO FX

el incesante efecto del agua fluyendo por las plataformas de **WETRIX** es algo más que una tortura cuando las necesidades biológicas llaman a la puerta. Además de eso, poco más se puede decir de **WETRIX**.

JUGABILIDAD

La idea bajo la que se ha construido el mundo de **WETRIX** es, hasta cierto punto, aceptable. Por desgracia, la imaginación de su creador se quedó ahí, olvidando potenciar un juego al que finalmente le falta «algo».

GLOBAL



- + jugar con **WETRIX** es una experiencia interesante, pero poco divertida.
- Los seis modos de juego de **WETRIX** son prácticamente idénticos.

este mes en
PCPlus

CÓMO NO NAUFRAGAR EN INTERNET



Y LO QUE EL FUTURO DEPARA A LA RED

número de junio

**ya a la
venta**

*Analizamos la Beta 3 del sustituto
de Windows 98: Windows Millennium*

*Además ... Comparativa DVD: soluciones
hardware y software, y DTP: los mejores
programas de autoedición*

SuperCD 2 PCPlus

Lotus organizer 5.0 quicken 2000

SuperCD 1 PCPlus

SUSE LINUX 6.4

Versión en Castellano

**y de REGALO 2
SÚPER CD**
Con software para la
declaración de la renta 1999,
versión completa de Winlab
2000, la demo de Laplink
2000, versión de
demostración de Quicken
2000 y trial en castellano de
Lotus Organizer 5.0. Además, la
distribución SuSE Linux 6.4 en castellano

PCPlus

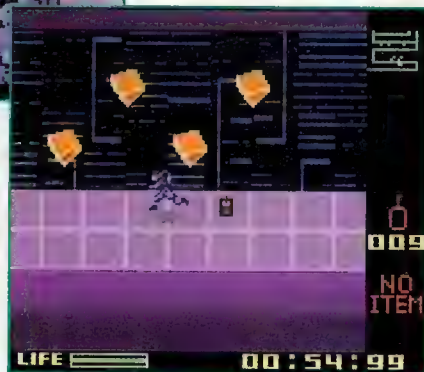
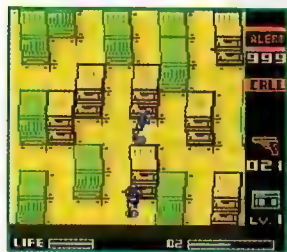
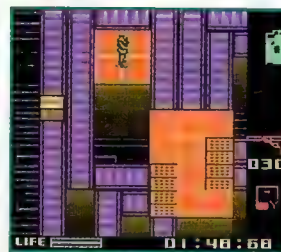
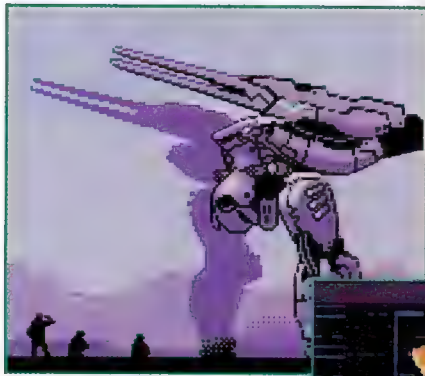
**CÓMO NO
NAUFRAGAR
EN INTERNET**

Y LO QUE EL FUTURO DEPARA A LA RED

ADemás: Talleres de Visual Basic, Delphi, Java y C++, Curso Office 2000, etcétera.

No hay AVENTURA pequeña...

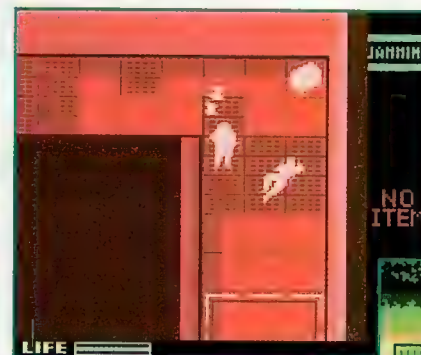
Metal Gear Solid



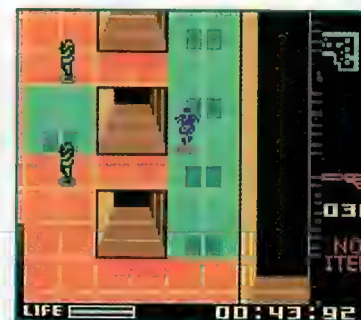
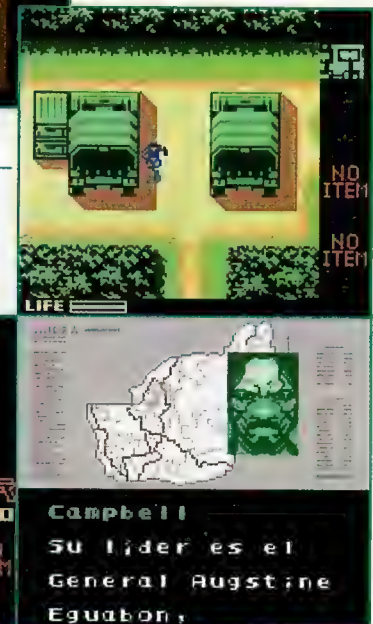
Hideo Kojima vuelve a hacer **historia** junto a Metal Gear, en este caso a raíz de una **inspirada** entrega para GB llamada a convertirse en un clásico.



SUPER Information
 FORMATO CARTUCHO
 PRODUCTOR KONAMI
 PROGRAMADOR KCE JAPAN (WEST)



Solid Snake cuenta con todo el armamento que pudimos ver en el MGS de PSX (misiles Nikita, granadas, gafas de visión termal..).



No se podría soñar con un remedio mejor para aliviar la ansiedad hasta la aparición en **PS2** de MGS 2 Sons Of Liberty que disfrutar con esta asombrosa adaptación de las aventuras de Solid Snake para **GAME BOY**, en la que se pone de manifiesto una vez más el talento de **Hideo Kojima** y su gente, sea cual sea la máquina sobre la que trabajen. En esta ocasión explotan al 110% la portátil de **NINTENDO** para concebir una obra maestra que entusiasmará tanto a los fans de los clásicos METAL GEAR de **MSX** como a aquellos que descubrieron la saga gracias al incommensurable MGS de **PLAYSTATION**. Una joya de 32 megas que reúne una aventura de 13 fases con más de 150 niveles de VR Training, la mayoría de los cuales han sido extraídos directamente del MGS de **PSX**, y el disco de misiones VR MISSIONS. Y es que utilizar un hardware inferior no implica renunciar forzosamente a las

VALORACION

Más de un usuario de MSX2 llorará de emoción al ver en movimiento este MGS para GAME BOY, sucesor de aquel inolvidable MGS SOLID SNAKE, del que se cumplen diez años. Resulta increíble cómo un cartucho tan pequeño puede ofrecer tanta calidad y horas de juego.

METAL GEAR SOLID

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Megas	32
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	13
Misiones VR T.	150
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

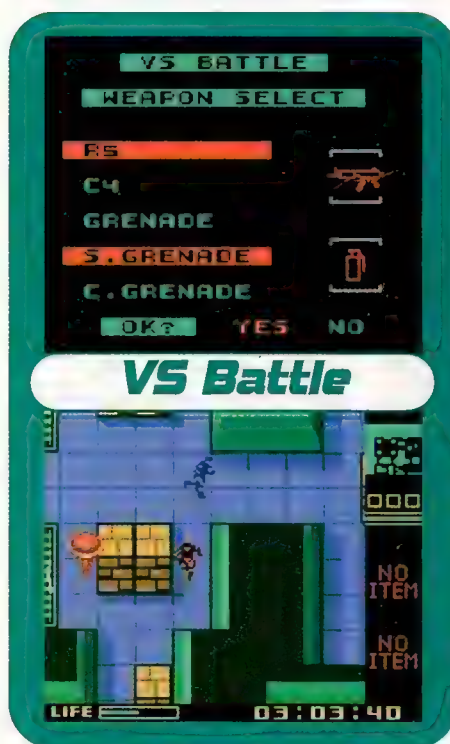


MGS ofrece textos en castellano, pero la traducción es para carcajearse.



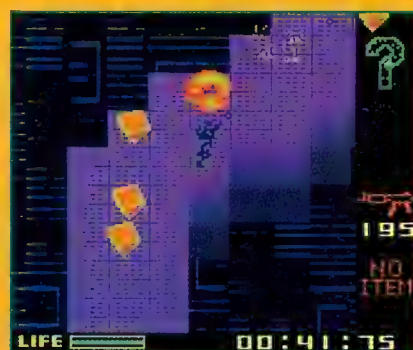
Snow es capaz de arrastrarse por los lugares más inverosímiles.

señas de identidad que han hecho legendarios a los *Tactical Espionage Action* de KONAMI. En GB, como ya hiciera en *PLAYSTATION*, Solid Snake es capaz de utilizar el más complejo armamento (fusiles de asalto, granadas de varios tipos, misiles Nikita, explosivo plástico C-4), reptar por conductos de ventilación o hablar vía Codec con otros personajes. La mecánica es exactamente la misma que en *PSX*, sólo que adaptada a las 2D. Los guardias siguen descubriendo la posición de Snake por el ruido de sus pisadas, es necesario utilizar el humo de un cigarrillo para detectar los sensores infrarrojos y, tras la mecánica de juego, hay un argumento maduro con múltiples referencias a hechos reales. Si posees una **GAME BOY** enhorabuena. Si no es así y eres un fan de METAL GEAR, te estás perdiendo una verdadera obra maestra. Deberías comprarte la **GB COLOR** aunque sea sólo por este juego. ➔ NEMESIS



VR Training

Por si no fuera suficiente con la aventura de 13 fases, KCE JAPAN (WEST) ha incorporado al cartucho de **GAME BOY** el modo *VR Training* que tan buenos ratos nos proporcionó en *PLAYSTATION*. Más de 150 pruebas distribuidas en el mismo orden que en *PSX* (*Sneaking*, *Weapon* y *Advanced*), en las que aprenderás a evitar a los guardias y a utilizar todo el armamento del juego, desde el fusil a las minas.



Como exclusiva para **GAME BOY**, KCEJ ha añadido a **METAL GEAR SOLID** un modo *versus* donde podrás competir contra un amigo por medio del cable *Link*. Tras elegir arma, un Solid Snake rojo y otro azul deberán lanzarse a la búsqueda desesperada de tres discos ópticos repartidos en un mapa virtual repleto de trampas. Un completo vicio.

GRAFICOS

La pequeña pantalla de **GAME BOY COLOR** jamás ha sido tan bien aprovechada como en este juego, aunque a alguno le costará distinguir los pixels del radar. El colorido perfecto. La animación inmejorable.

MUSICA

Tan sorprendente como la incorporación del *VR TRAINING* es el hecho de que la versión de esta animada por las mismas melodías que la entrega *PSX*, sensacionalmente confeccionadas. De lo mejor que se ha oído en **GAME BOY**.

SONIDO FX

Los efectos de sonido siempre han tenido un aspecto decisivo en los *MG*, y esta no es una excepción. Podrás oír desde las pisadas de Snake sobre los charcos de agua, hasta las interferencias causadas por las granadas chaff.

JUGABILIDAD

Te será prácticamente imposible sacar el cartucho de **METAL GEAR SOLID** del interior de tu **GAME BOY**, y mucha culpa de ello la tienen el *VR TRAINING* y el inmejorable sistema de control del personaje. Chapeau para KONAMI.

GLOBAL

96

- + el *VR TRAINING*, la jugabilidad, los gráficos, la música...
- la traducción al castellano es de risa.

Como una

MOTO

Jeremy McGrath Supercross 2000

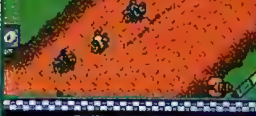
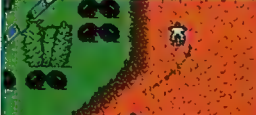
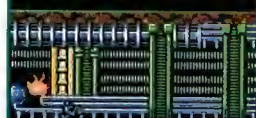
SUPER Information

FORMATO CARTUCHO

PRODUCTOR ACCLAIM

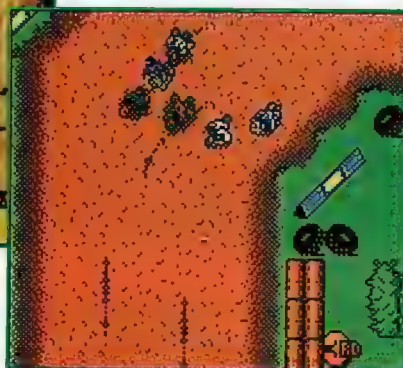
PROGRAMADOR ACCLAIM

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000
PRESS START



Jeremy McGrath protagoniza una versión libre del programa creado para **NINTENDO 64**, en el que la espectacularidad gráfica deja paso a la jugabilidad. Tras **SUZUKI ALSTARE**, el nuevo programa de **ACCLAIM** se convierte en el segundo simulador sobre el mundo de las motos en llegar a **GAME BOY COLOR**. Sin embargo, constituye la primera aparición del supercross en una versión que muy poco tiene que ver con los programas con el mismo título para las consolas de 32 y 64 bits. Así, la conversión para la portátil de **NINTENDO** supone un cam-

bio radical que se pone de manifiesto con la perspectiva desde la que se siguen las carreras. En este sentido, se deja a un lado la clásica cámara que muestra la motocicleta únicamente desde la parte posterior para ofrecer una perspectiva aérea del circuito. El sistema utilizado permite observar a las motos desde su parte delantera, desde la trasera o lateralmente, en función del tramo del circuito por el que se van desplazando. Con respecto a la versión de **NINTENDO 64**, se mantienen los pilotos reales, aunque su número se reduce en dos, por lo que son 6 los incluidos. Como es lógico, **Jeremy McGrath** es uno de los elegidos para participar en este juego, que sin ser muy espectacular gráficamente, saca todo el partido al supercross en el apartado de la jugabilidad. ➡ CHIP & CE



VALORACION

La primera aparición del supercross dentro de **GAME BOY COLOR** supone un cambio radical con respecto a los simuladores de motociclismo creados tanto para esta consola como para su antecesora en blanco y negro. La sencillez hace fuerte a la jugabilidad en un programa con pocas frivolidades gráficas.

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

DEPORTIVO

Megas	4
Jugadores	1
Competiciones	2
Vidas	1
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	SI

GRAFICOS

gráficamente el programa deja a un lado la espectacularidad de otros simuladores de motor, ofreciendo una perspectiva que impide lucirse en los escenarios. Por contra, los movimientos son muy suaves.

MUSICA

La música del programa resulta bastante insulsa, ni emociona ni cansa en ningún momento. Su papel en todo el programa es de mera comparsa.

SONIDO FX

en el apartado sonoro se sigue la tradición dentro de los simuladores de motor, dejando el protagonismo al rugido de los motores. Junto al citado rugido algún efecto más, aunque sin llegar a las digitalizaciones aparecidas en otros cartuchos.

JUGABILIDAD

el sencillo control de las motos y la perspectiva empleada se convierten en el principal aliado del programa. Sin duda la jugabilidad es el aspecto más destacado de todo el juego.

GLOBAL

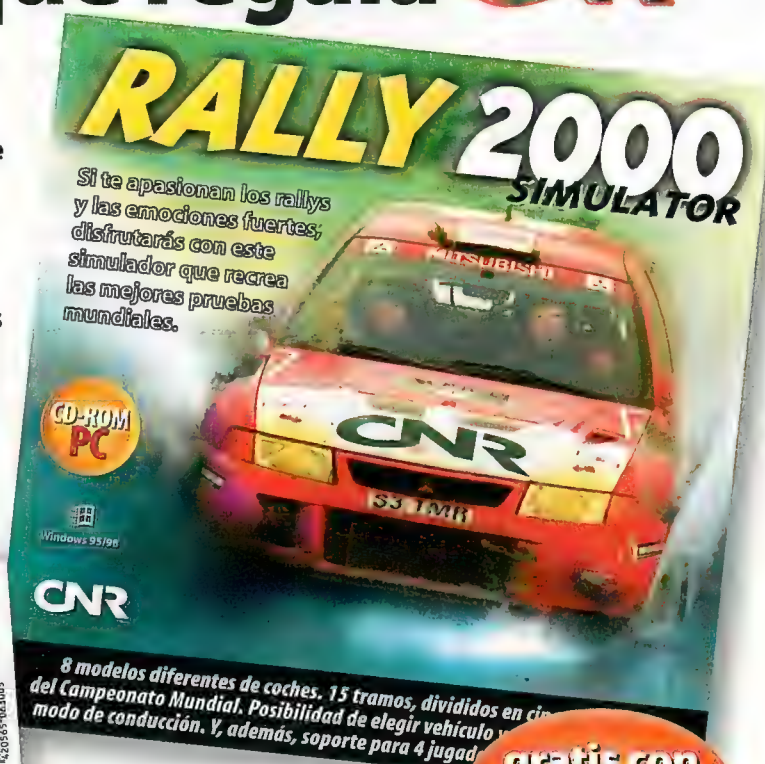
85

- + La perspectiva permite seguir las carreras con mayor facilidad.
- el programa carece de la espectacularidad gráfica de otros títulos.

A TODO GAS

Compíte en las mejores carreras con el CD-ROM 'Rally 2000' que regala **CNR**

Si te apasionan las carreras de coches, ahora puedes hacerte con uno de los mejores simuladores del mercado: *Rally 2000*. Este exclusivo CD-ROM dispone de 15 tramos divididos en cinco circuitos del Campeonato Mundial de Rallys (Montecarlo, Safari, RAC, Mil Lagos y Cataluña). Podrás escoger entre ocho modelos de coches, con características técnicas diferentes. Su entorno 3-D es personalizable según la potencia del ordenador y representa las pistas con todo detalle. También es posible escoger entre varios tipos de carrera, nivel de dificultad y incluso jugar en modo *multiplayer* en red!



gratis con el número de junio

Además, en el número de junio de CNR, te ofrecemos la guía más completa para lucir cuerpo este verano, seleccionamos los mejores equipos de audio portátil, explicamos qué ocurre exactamente con las patentes de genes, cómo enfrentarse a un examen, qué hacer para evitar fraudes al comprar un piso y cuándo conviene viajar solo o con

agencia. Y, también, la mejor moda de playa, todos los secretos del beso, el azúcar, los últimos cambios de marcha, rutas en bicicleta inolvidables y mucho más. ¡No te quedes sin él!

ya a la venta



CNR
revista mensual para **seres inteligentes**

Una publicación de Ediciones Reunidas **GRUPO ZETA**

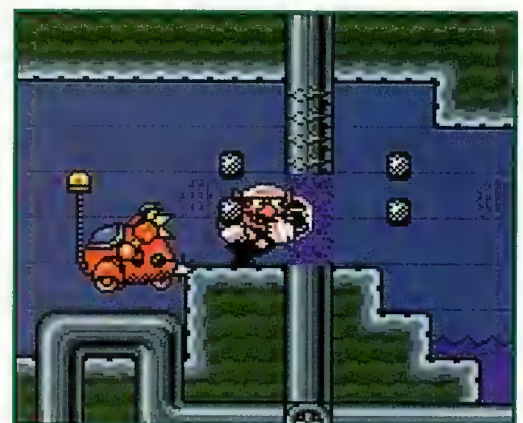
NORTE Y SUR este y oeste



Los **rumores** acerca del retraso en el lanzamiento de GB Advance no son nuevos. Nintendo lo **justifica** ante el **excelente** rendimiento que está dando Game Boy Color. WarioLand 3 es, seguro, su **mejor** argumento.



manejar magistralmente el incremento gradual de la dificultad. De hecho, esta tercera aventura comenzará con un Wario realmente torpe, incapaz de realizar más de tres o cuatro movimientos diferentes. Será más tarde, durante el juego, cuando el grasiento enemigo de Mario aprenda nuevos movimientos básicos, cada uno de los cuales puede ser utilizado de varias maneras. En todo caso, el último de los movimientos llegará con la aventura casi finalizada, nada extraño si se tiene en cuenta que dichos movimientos serán



Si **asumiésemos** el tremendo riesgo de crear una tabla con las principales características del juego de plataformas perfecto, **WARIOLAND 3** sería la mejor plantilla posible. La trilogía que ahora se completa (y que a buen seguro se convertirá en tetralogía, pentalogía y algo más) ha sufrido una evolución asombrosa. Hablar de juegos de plataformas a partir de hoy obliga a tomar como referencia **WARIOLAND 3**, un auténtico juegazo que, hoy por hoy, no tiene competencia. Además de contar con unos soberbios gráficos, **WARIOLAND 3** cuenta con la mejor de las cualidades, algo tan sencillo como



SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR NINTENDO
PROGRAMADOR NINTENDO



VALORACION

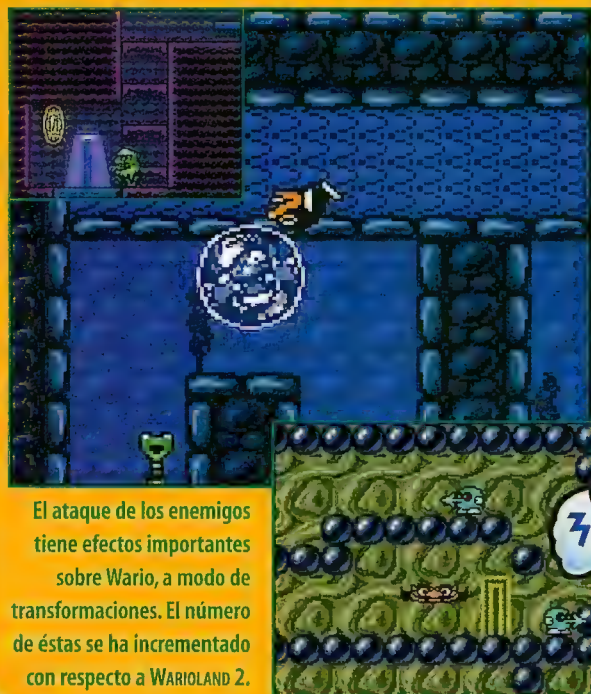
● No hay duda. **WARIOLAND 3** es el mejor juego para **GAME BOY COLOR**, por encima incluso de una maravilla como **RAYMAN**. Pocos juegos enganchan de la manera en que éste lo hace, algo lógico, puesto que una vez finalizada la aventura, la vida del cartucho seguirá intacta. Y es que conseguir el 100% del juego es una tarea realmente complicada, pero no imposible. cuestión de tiempo.

WARIOLAND 3

PLATAFORMAS

Megas	16
Jugadores	1
Vidas	NO
Niveles	25
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

Transformaciones



El ataque de los enemigos tiene efectos importantes sobre Wario, a modo de transformaciones. El número de éstas se ha incrementado con respecto a WARIO LAND 2.

Puntos Cardinales

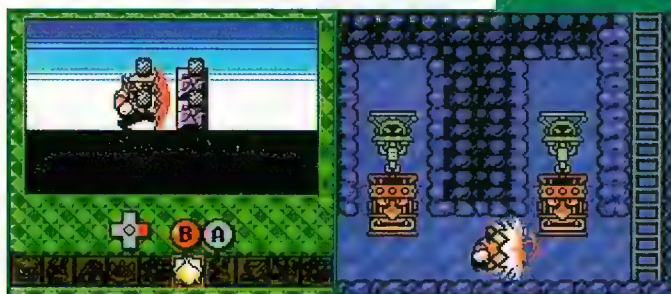
El mundo de WARIO LAND 3 está compuesto por cuatro mapas, uno por cada punto cardinal. Entrar en un nivel de día es, en muchos casos, muy diferente a hacerlo de noche.



necesarios para entrar en nuevas zonas del juego, algunas especialmente importantes. Cada uno de los 25 niveles del juego cuenta con cuatro tesoros que hay que encontrar. Obviamente, cada tesoro se abre con una llave que, de nuevo, habrá que encontrar en algún lugar. Los *items* contenidos en cada tesoro descubrirán nuevos niveles, activarán salidas, proporcionarán nuevos movimientos,

etcétera. Una locura... genial. WARIO LAND 3 se completa con una banda sonora excepcional, una ingente variedad de efectos de sonido y una presentación que, como siempre, amenizará cada momento del juego, por poco importante que sea. ¡Y todo ello en 16 MB! El mejor juego de **GAME BOY COLOR**. ➡ J. C. MAYERICK

Power-ups



Determinados tesoros cuentan con *Power-ups* que aumentarán las habilidades de Wario. Este es el motivo por el que en ciertos niveles parece haber caminos «inaccesibles».



GRAFICOS

así, a primera vista, WARIO LAND 3 no parece tener los mejores gráficos de **GAME BOY COLOR**. La verdad es que en estático el juego pierde mucho. el cambio dinámico de las paletas de color es lo que dota de gran vida a este apartado.

MUSICA

el apartado musical es uno de los aspectos en los que NINTENDO nunca defrauda. en WARIO LAND 3 esta afirmación es igual de válida. melodías de una calidad excepcional, tremendamente pegadizas y en número considerable.

SONIDO FX

es difícil encontrar un juego con más efectos de sonido. Los programadores de NINTENDO han resuelto de una forma magistral la infinita cantidad de situaciones que se suceden en la aventura. ojalá todos los juegos fuesen así.

JUGABILIDAD

WARIO LAND 3 es, con diferencia, uno de los juegos para **GAME BOY COLOR** con el nivel de dificultad más equilibrado. empezar desde lo más sencillo y acabar, sin darse cuenta, en el imposible, es algo de gran mérito.

GLOBAL

97
No es justo destacar un aspecto en especial. todo es maravilloso. el único pero que se le puede poner a WARIO LAND 3 es que sólo se puede grabar una partida.

Es la GUERRA

Army Men

SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR 3DO
PROGRAMADOR TOTALECLIPSE



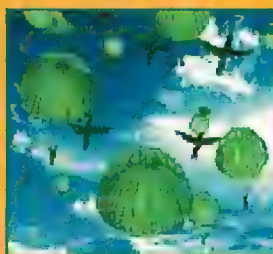
Lo que más nos gusta de **ARMY MEN** es que prácticamente todo puede ser destruido. ¡¡Destrucción!!



Nos recuerda, y

mucho, a un genial título como **CANNON FODDER** (que, por cierto, aparecerá en breve para **GAME BOY COLOR**), aunque con un estilo algo diferente. **ARMY MEN** es una mezcla de juego de estrategia y acción. Del primero hereda la necesidad de plantear el modo en que se va a afrontar la misión. Del segundo se queda con la forma en que ésta se ejecuta, al estilo clásico, pegando tiros a diestro y siniestro. La cuestión estará en saber

¡Miles de colores!



Un uso intensivo del hardware permite salvar la barrera de los 56 colores simultáneos en pantalla, pudiendo llegar a varios miles y ofreciendo digitalizaciones de una calidad casi fotográfica.

VALORACION

ARMY MEN supondrá una grata sorpresa para los usuarios de **GAME BOY COLOR**, poco acostumbrados a este género. La valoración que se puede hacer de **ARMY MEN** es la de un título casi sobresaliente, aunque pierde algo por la lentitud con que se desarrolla.

utilizar las armas y vehículos que se ponen a disposición del jugador en los numerosos niveles del juego. La lástima es que todo en éste parece desarrollarse a una marcha por debajo de lo normal, aunque esto tampoco resulta un inconveniente insalvable. **J.C. MAYERICK**

ARMY MEN

ESTRATEGIA / ACCIÓN

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	1
Misiones	29
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

aunque muestran un aspecto algo extraño, lo cierto es que las digitalizaciones (o algo parecido) utilizadas en los escenarios, le dotan de un cierto realismo al juego. Las animaciones son realmente buenas.

MUSICA

La banda sonora es, junto a los efectos de sonido, de lo mejor del juego. No es que las melodías resulten pegadizas (son todo marchas militares), es la calidad con que todas ellas están plasmadas.

SONIDO FX

genial. no podemos decir otra cosa de este apartado. todo el juego está repleto de magníficos efectos de sonido, sobre los que destacan un sinfín de digitalizaciones de voz, que se reproducen en todo momento.

JUGABILIDAD

ARMY MEN es, ante todo, un juego muy divertido. La lentitud con que se desarrolla puede llegar a obviarse por lo que no termina por suponer ningún contratiempo. Además, cuenta con numerosos niveles y mapeados.

GLOBAL

90

- cuenta con un buen número de misiones, algunas de gran dificultad.
- la lentitud con que se mueve el personaje protagonista.





Concurso Dukes of Hazzard

**Ubi Soft y Super Juegos te
invitan a participar en este
fantástico concurso.**



Si quieres entrar en el sorteo de los premios sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Julio a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre: «DUKES OF HAZZARD».

s o r t e a m o s

10 lotes de un juego Duke of Hazzard y un coche firmado por uno de los protagonistas de la serie.

CONCURSO DUKES OF HAZZARD

NOMBRE:

DOMICILIO:

POBLACION:

PROVINCIA:

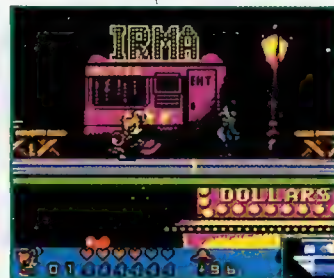
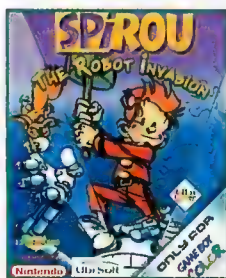
C.P.: **TEL.:** **EDAD:**

Para muestra un BOTONES

UBI SOFT, una de las compañías con más experiencia en la creación de juegos de plataformas para **GAME BOY COLOR** (por lo menos en los últimos meses), vuelve a mostrarnos cómo se deben hacer las cosas, aunque sin llegar a los niveles de su ya clásico **RAYMAN**. **SPIROU** es una

aventura que cuenta con todas las características de un gran juego, aunque al final ha pecado de ser demasiado corto. En efecto, los escasos diez niveles de que consta **SPIROU** dejan en un segundo plano las excelentes cualidad, sobre todo gráficas, de este plataforma. El genial efecto de

cómic, con pasos de una viñeta a otra, demuestra que la potencia de **GAME BOY COLOR** aún está por explotar. Con todo, **SPIROU** es un juego muy divertido y bien hecho, aunque peca de ser demasiado corto. Un buen número de fases más habría sido definitivo para consagrarlo. ➔ J. C. MAYERICK



La presentación gráfica de **Spirou** derrocha calidad por los cuatro costados. Desde los menús del juego (muy bonitos) al efecto cómic de las viñetas, pasando por las animaciones y gráficos. Todo genial.

VALORACION

UBI SOFT vuelve a demostrarnos que domina la programación en **GAME BOY COLOR** como muy pocos. La calidad técnica de **SPIROU** está fuera de toda duda, pero la escasa longitud del juego se impone al final. No es de recibo hacer un desembolso tan alto para que después el juego nos dure apenas unas horas. En todo lo demás, ninguna objeción que hacer a **SPIROU**.



SPIROU

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	10
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

No son sólo las excelentes animaciones de todo el juego, o sus excelentes fondos, en este apartado debemos valorar (y lo hacemos) un efecto tan bueno como el paso de una viñeta a otra. En una **GAME BOY** tiene mérito.

MUSICA

La banda sonora no es de las que más nos han gustado, eso es cierto, pero lo que no nos gusta nada es que, como ocurre en otros juegos, la música se corte cada vez se reproduce un efecto de sonido. queda realmente mal.

SONIDO FX

Los efectos de sonido de **Spirou**, pese a lo que se pueda suponer, tienen una calidad notable. Quizá por utilizar todos los canales de sonido obliga a la música a detenerse cuando uno de éstos se reproduce.

JUGABILIDAD

Spirou, todo hay que decirlo, es un juego realmente divertido. El control del personaje es muy bueno, y visitar los diez niveles, aunque sólo sea por sus gráficos, merece la pena. Lo malo es que es un juego muy corto.

GLOBAL

79

- Los gráficos y el genial efecto de cómic que se ha incluido.
- El juego, al final, cuenta con una vida muy corta.

Menudo NIVEL

Toonsylvania



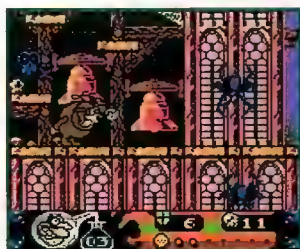
El colorido de los gráficos es impresionante, lo que hace que parezca imposible que tan sólo se utilicen 56 colores.

VALORACION

TOONSYLVANIA cuenta con casi todos los ingredientes para triunfar, pero ha patinado en uno que resulta más importante incluso que la jugabilidad. Pese a contar con elementos que hacen del juego una aventura relativamente variada, es su escasa longitud lo que dilapida todo el crédito logrado en otros aspectos. Deberían haberse fijado en un clásico como RAYMAN.

UBI SOFT se ha volcado con **GAME BOY COLOR**, eso es obvio, pero lo más importante es que casi todos sus lanzamientos rozan un nivel de calidad excepcional. El último ejemplo es este **TOONSYLVANIA**, un juego basado en los simpáticos personajes creados por la productora norteamericana DREAMWORKS. Lo más interesante de **TOONSYLVANIA** es, sin duda, el excelente diseño de entornos y personajes, que se muestran fieles a la esencia de los dibujos animados, lo que le dota al juego de un interés notable para los más pequeños. Los grafistas, desde

luego, han debido realizar un esfuerzo sobrehumano para combinar las paletas de color de la forma tan magistral que lo han hecho. **TOONSYLVANIA** es bonito, divertido y sencillo de jugar, aunque también es demasiado corto. Acabar con el juego no llevará más de un par de días, lo que le resta a **TOONSYLVANIA** buena parte de su valoración. ➔ J. C. MAYERICK



Al final de cada nivel habrá que superar un sencillo puzzle en el tiempo establecido.



SUPER Information

FORMATO: CARTUCHO
PRODUCTOR: UBI SOFT
PROGRAMADOR: RFS

TOONSYLVANIA

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	20
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

Después del genial RAYMAN, TOONSYLVANIA es uno de los juegos con mejor aspecto. No sólo sus fondos y personajes tienen un colorido especial, es también el tamaño de estos últimos el que logra sorprendernos.

MUSICA

La melodía que acompaña durante todo el juego es pegadiza y está más o menos bien hecha. El problema es que la melodía se repite una y otra vez durante el juego, por lo que acaba cansando irremediablemente.

SONIDO FX

Después de todo lo hecho en el apartado gráfico, se puede disculpar que TOONSYLVANIA no cuente con un gran repertorio de efectos de sonido. Los pocos que hay, dentro de lo que cabe, están bien hechos.

JUGABILIDAD

TOONSYLVANIA es un juego que está perfectamente realizado. El único defecto, realmente importante, radica en el escaso nivel de dificultad de la aventura, que apenas da para un par de días. Una verdadera lástima.

GLOBAL

88

- + sus excepcionales gráficos y la interesante concepción del juego.
- acabarse un juego en apenas dos días no es una buena inversión.

ROMPE *con todo*

BattleTanx

SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR 3DO
PROGRAMADOR HAPPY CH.



Cada una de las cinco ciudades del juego cuenta con sus detalles más característicos.

La última producción de la ahora hiperactiva 3DO ha estado muy cerca de convertirse en un título, cuando menos, merecedor de situarse en la parte alta de la clasificación (como si estuviésemos hablando de fútbol). Y decimos «a punto» porque, así a primera vista, cuenta con los ingredientes necesarios para convertirse en un gran juego: buenos gráficos, una jugabilidad elevada y una presentación global realmente buena. Lo que no se entiende es que sus programadores hayan caído en el tremendo error de conformarse con incluir, única-

mente, quince misiones. No sería un mal número si los mapeados y las propias misiones fuesen bastante más grandes de lo que en realidad son. Lo cierto es que **BATTLETANX** es un juego que se acaba fácilmente en apenas una hora (y eso contando con que no se nos dé del todo bien), lo que para un desembolso cercano a las 6.000 pesetas, no creemos que resulte una buena inversión. Una verdadera pena, porque el control del tanque es bueno y la posibilidad de «romper»

casi todo lo que hay en la pantalla resulta una buena terapia anti-estrés. No sabemos si las prisas han tenido que ver con la escasez de niveles. En todo caso, ha sido una inmensa metedura de pata. ➔ J.C. MAYERICK



VALORACION

● SI **BATTLETANX** hubiese contado con niveles más grandes y mapeados más extensos, habría sido uno de nuestros títulos favoritos. Por desgracia, caso todos los niveles se reducen a un simple «ve de este punto a este punto» o «acaba con todo lo que encuentres». con algo de insistencia por parte del jugador, los quince niveles se superan en una hora.

BATTLETANX

SHOOT'EM-UP

Megas	8
Jugadores	1
Tanques	3
Fases	15
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

sin llegar a ser espectaculares, Los gráficos de **BATTLETANX** dan la talla sobradamente, con unos escenarios muy representativos de las ciudades que reproducen. Los taxis, en particular, son una pequeña maravilla.

MUSICA

No es el apartado en el que más empeño han puesto sus programadores y se nota. Las músicas son demasiado repetitivas, llegando al punto de pasar totalmente desapercibidas. Nada en qué fijarse en todo caso.

SONIDO FX

cuando la música no llega al límite exigido, raramente lo alcanzan los efectos de sonido. en este caso se cumple la máxima, con lo que **BATTLETANX** resulta un título muy pobre en este aspecto.

JUGABILIDAD

Los quince niveles del modo aventura son divertidos... pero muy cortos. Los quince niveles del modo batalla son los mismos del modo aventura. Por tanto, **BATTLETANX** es un juego cuya vida se encuentra bajo mínimos.

GLOBAL



- **BATTLETANX**, con todo, no está nada mal programado.
- Acabar un juego en una hora no es lo que se dice una buena inversión.



www.centromail.es

GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO

EN TODOS
NUESTROS
PRODUCTOS

¡ Compruébalo !

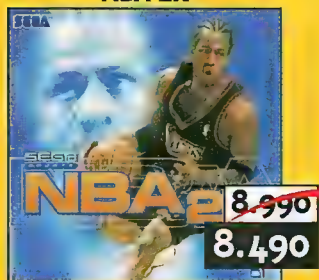
Si encuentras un producto con un precio inferior al nuestro en cualquier otro establecimiento de la misma localidad, te igualamos el precio o te devolvemos la diferencia.

OFERTA VÁLIDA HASTA 7 DÍAS DESPUÉS DE EFECTUADA LA COMPRA.

GAME

EXIT

NBA 2K



RAYMAN 2



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION



V-RALLY 2 EXPERT EDITION



JOYSTICK ARCADE STICK



KEYBOARD



MEMORY CARD PERFORMANCE



CABLE EXTENSION PERFORMANCE



CABLE SCART (EUROCONNECTOR)



CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD



CONTROLLER



VIBRATION PAK



VISUAL MEMORY



VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL



VOLANTE RACE CONTROLLER



VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W.



BUST-A-MOVE 4



CRAZY TAXI



DEAD OR ALIVE 2



DEADLY SKIES



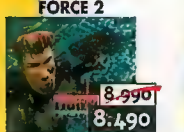
DRAGON'S BLOOD



EVOLUTION



FIGHTING FORCE 2



FUR FIGHTERS



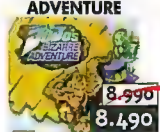
GTA 2



HIDDEN & DANGEROUS



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE



MDK 2



MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE



NBA SHOWTIME



READY 2 RUMBLE BOXING



RED DOG



RESIDENT EVIL 2



SEGA RALLY 2



SHADOWMAN



SONIC ADVENTURE



SOUL CALIBUR



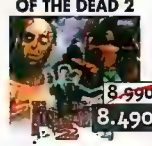
SPEED DEVILS



SPIRIT OF SPEED 1937



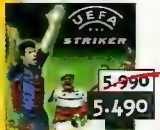
THE HOUSE OF THE DEAD 2



TOY STORY 2



UEFA STRIKER



VIRTUA STRIKER 2



WETRIX +



WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION



ZOMBIE REVENGE



Pedidos por Teléfono
902 17 18 19

CENTRO MAIL

www.centromail.es

**CONTROLLER
DUAL SHOCK**



~~4.500~~
4.190

**JOYSTICK ACT
LABS EAGLEMAX**



3.990

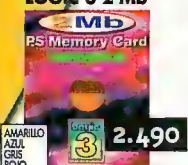
**PLAYSTATION
DUAL SHOCK**
19.900



**PLAYSTATION DUAL SHOCK,
+ JUEGO PLATINUM * + MALETIN**
~~26.900~~ **22.900**

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

**MEMORY CARD
LOGIC 3 2 Mb**



2.490

**MEMORY CARD
LOGIC 3 4 Mb**



3.990

**MEMORY CARD
SONY**



~~2.100~~
1.990

**MUEBLE SPACE
STATION LOGIC 3**



~~5.990~~
5.900

PACK PERIFÉRICOS



~~4.900~~
4.750

**PISTOLA
G-CON 45**



~~6.990~~
6.490

**PISTOLA LOGIC 3
P7K LIGHT GUN**



~~4.990~~
4.490

RFU ADAPTOR



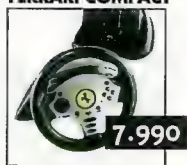
~~3.500~~
3.250

**VOLANTE ACT LABS
RS RACING SYSTEM**



19.990

**VOLANTE GUILLEHOT
FERRARI COMPACT**



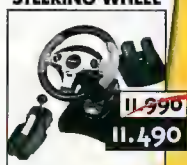
7.990

**VOLANTE LOGIC 3
TOP DRIVE 2 WHEEL**



~~10.990~~
10.490

**VOLANTE McLAREN
STEERING WHEEL**



~~11.990~~
11.490

COLIN McRAE RALLY 2



~~8.990~~
8.490

RESERVA Y CONSIGUE
UNA CAMISETA
O UNA 'MEMORY' CARD
GRATIS

EURO 2000



~~7.990~~
PlayStat 7.490

MEDIEVIL 2



~~4.990~~
PlayStat 4.490

A SANGRE FRÍA



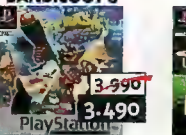
CONTS.

**COLIN McRAE
RALLY**



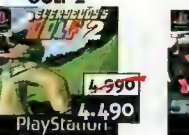
~~4.990~~
4.490

**CRASH
BANDICOOT 3**



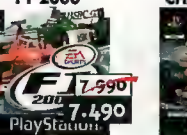
~~3.990~~
3.490

**EVERYBODY'S
GOLF 2**



~~4.990~~
4.490

F1 2000



~~7.990~~
7.490

**F1 RACING
CHAMPIONSHIP**



~~6.995~~
6.490

FEAR EFFECT



~~8.990~~
8.490

**FINAL
FANTASY VII**



~~3.990~~
3.490

GHOUL PANIC



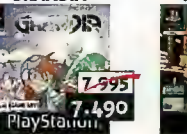
~~6.990~~
6.490

GRAN TURISMO



~~3.990~~
3.490

GRANDIA



~~7.995~~
7.490

**JUNGLA DE CRISTAL
TRILOGÍA 2**



~~7.990~~
7.490

**STAR WARS: EPISODIO 1
JEDI POWER BATTLES**



~~6.490~~
PlayStat 5.990

MANAGER DE LIGA



~~8.990~~
8.490

**MICHELIN
RALLY MASTERS**



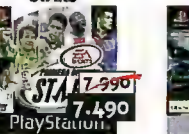
~~7.990~~
7.490

MICRO MANIACS



~~7.990~~
7.490

**PRIMERA DIVISIÓN
STARS**



~~7.990~~
7.490

RAYMAN



~~3.290~~
2.990

RESCUE SHOT



~~4.990~~
4.490

RESIDENT EVIL 2



~~4.490~~
3.990

**RESIDENT EVIL 3:
NEMESIS**



~~8.990~~
8.490

**RESIDENT EVIL:
SURVIVOR**



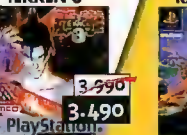
~~8.990~~
8.490

SYPHON FILTER 2



~~6.990~~
6.490

TEKKEN 3



~~3.990~~
3.490

**TELENECOS
RACEMANIA**



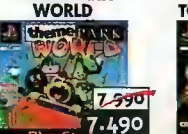
~~4.990~~
4.490

**THE DUKES
OF HAZZARD**



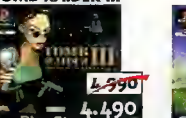
~~4.995~~
4.490

**THEME PARK
WORLD**



~~7.990~~
7.490

TOMB RAIDER III



~~4.990~~
4.490

TOMBII 2



~~4.990~~
4.490

**UEFA CHAMPIONS
LEAGUE 1999/2000**



~~7.990~~
7.490

**WWF
SMACKDOWN!**



~~8.990~~
8.490

LEGEND OF LEGAIA

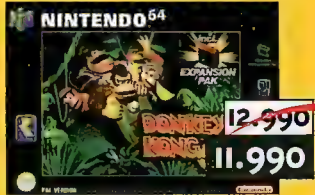


~~4.990~~
PlayStat 4.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio.

EXIT

**DONKEY KONG 64
+ MEMORY EXPANSION PAK**



~~12.990~~
11.990

**POKÉMON STADIUM
+ TRANSFER PAK**



~~12.990~~
12.490

RAYMAN 2



~~9.990~~
9.490

RIDGE RACER 64



~~9.990~~
9.490

METAL GEAR SOLID



~~5.990~~
5.490

POKÉMON AMARILLO



~~5.990~~
5.490



NINTENDO 64

14.900



14.990

PERFECT DARK



~~10.990~~
10.490

**SI RESERVAS
TU PERFECT DARK,
ESTA CAMISETA DE REGALO**



2.990



4.990



4.990



3.490

ARMY MEN SARGE'S HEROES



8.490

BATTLETANX: GLOBAL A.



8.490

CASTLEVANIA 2



9.990

CYBER TIGER



9.490

DAIKATANA



9.490

DOOM 64



3.690

I. SUPERS. SOCCER 64



2.990

I. SUPERS. SOCCER '98



3.990

J. McGRATH SUPERC. 2000



9.490

JET FORCE GEMINI



9.490

MARIO PARTY 2



9.490

MICRO MACHINES 64 TURBO



4.990

NBA IN THE ZONE 2000



10.990

QUAKE 64



3.690

READY 2 RUMBLE BOX.



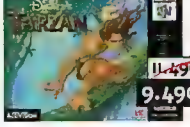
9.490

SUPERCROSS 2000



9.490

TARZAN



9.490

TOP GEAR HYPER BIKE



9.490

TOP GEAR RALLY 2



9.490

TUROK: RAGE WARS



5.490

GAME BOY COLOR



12.490



ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3



1.290

FUNDA + LINK CABLE AMARILLO



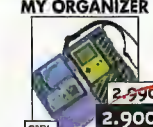
1.490

GAME BOY CAMARA



3.990

MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER



2.900

ALL STAR TENNIS 2000



5.490

ARMY MEN



5.990

ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX



5.490

AZURE DREAMS



5.490

F-1 WORLD GRAND PRIX II



5.490

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000



5.490

KONAMI GB COLLECTION VOL. 3



5.490

LA MÁSCARA DEL ZORRO



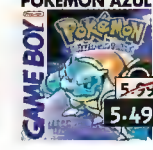
5.995

LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT!



5.490

POKÉMON AZUL



5.490

POKÉMON ROJO



5.490

RAYMAN



5.490

READY 2 RUMBLE BOXING



5.490

TOMB RAIDER



6.490

TOP GEAR RALLY 2



5.490

WARIO LAND 3



5.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio.

EXIT

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.

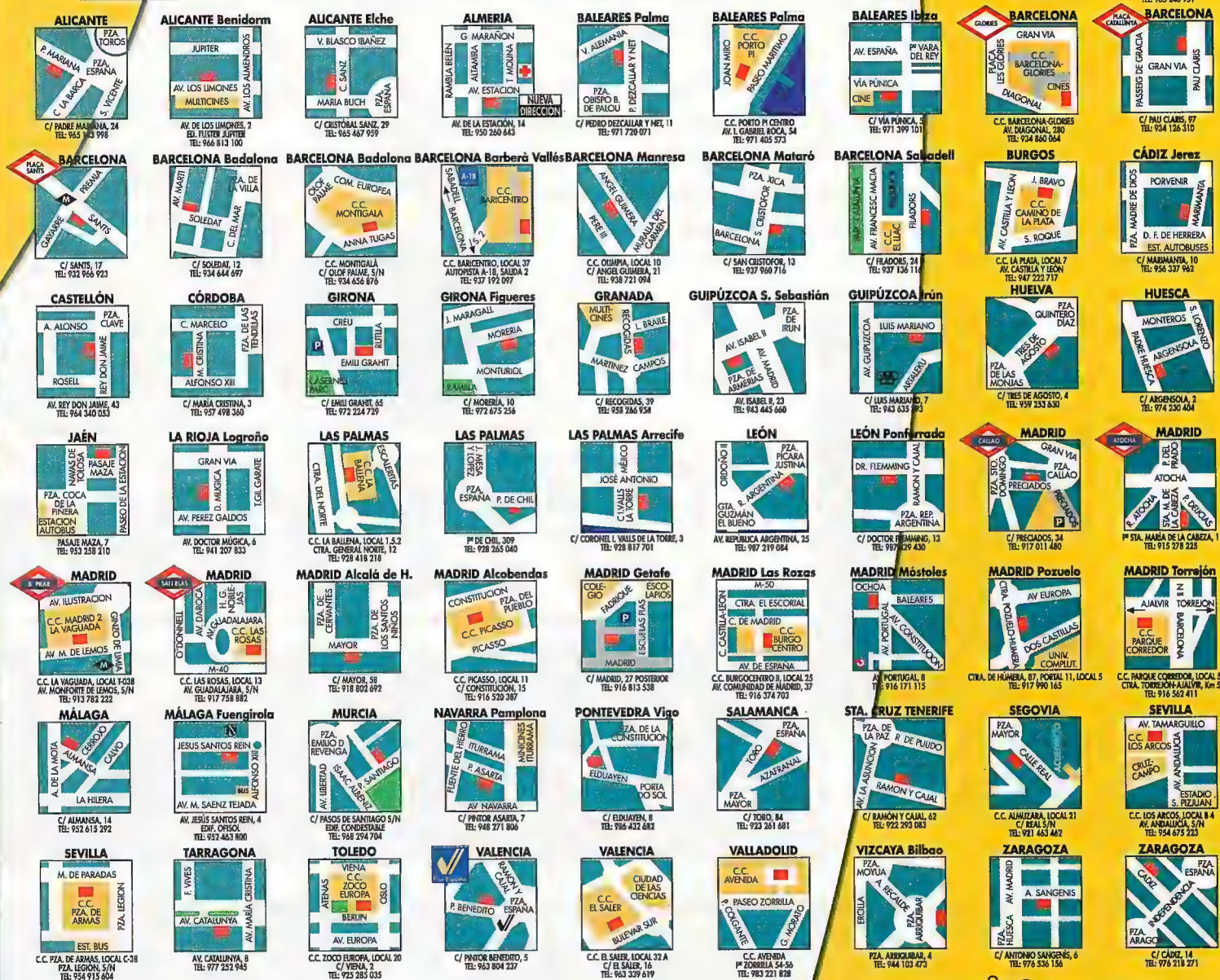


www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector
y quieres formar parte de nuestra
red de franquicias, llama al:

913 802 892



GAME

CUPÓN DE PEDIDO Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ().

Pedido realizado por:

Nombre _____ Apellidos _____

Calle/Plaza _____ Nº _____ Piso _____ Letra _____

Ciudad _____ C.P. _____

Provincia _____ Tf. _____

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número _____ E-mail _____

Envío por Transporte Urgente

España peninsular 595 pts. Baleares 795 pts.

IMPORTE TOTAL

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
 y los Sábados de 10.30h a 14h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente
 Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio -en el que está incluido también el embalaje, y el seguro- es:
 España peninsular 595 pts. Baleares 795 pts.
PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. EL PORTE ES GRATUITO.
 (Sólo Península y Baleares).
 Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

SPJ Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-06-2000

EXIT

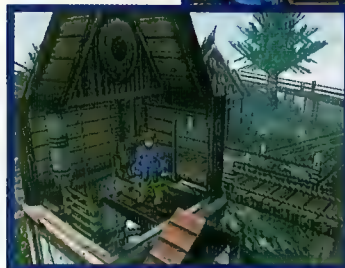
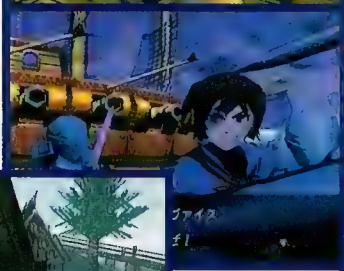
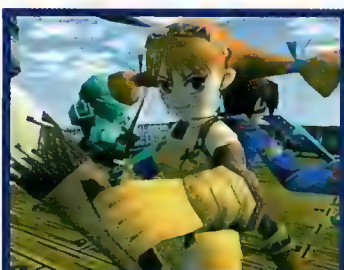
la nueva RPG generación

SUPER NUEVO

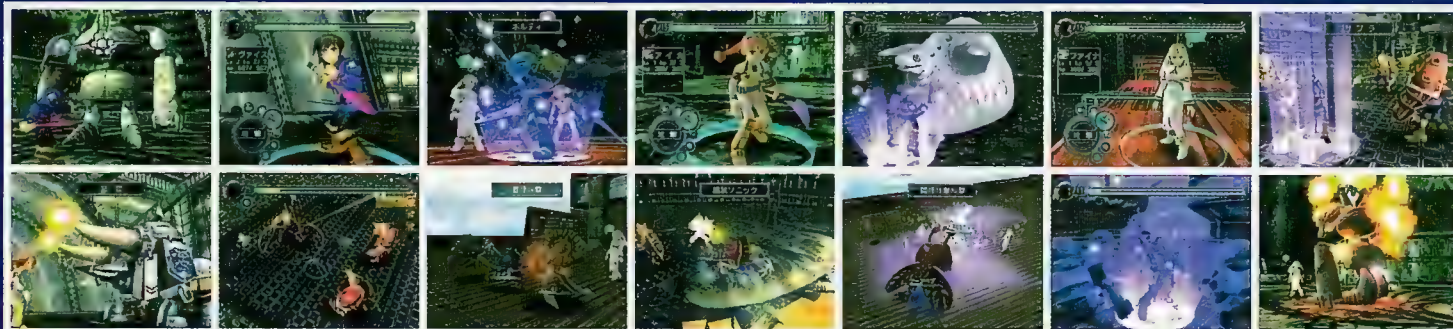
Coordinado por **THE ELF**

En unos meses **DREAMCAST** va a pasar de ser una máquina poco pródiga en **RPG** de calidad, a poseer tres de los títulos más preciados y esperados por todos los seguidores del género. A **GRANDIA 2** y **PHANTASY STAR ONLINE** hay que sumar un título que maravilló en el **Tokyo Game Show** y en el **E3**. Os presento **ETERNAL ARCADIA**.

Uno de los aspectos más cuidados de **ETERNAL ARCADIA** es la expresividad lograda en las caras de todos los personajes.

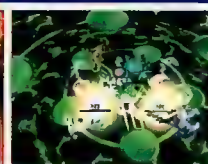


ETERNAL



COMBATES CLASICOS

Al ser su primer **RPG** de corte clásico, **SEGA** no ha querido complicar excesivamente las cosas y mantiene los típicos combates por turnos en los que las espectaculares magias se convierten en las protagonistas indiscutibles. También tendremos la oportunidad de realizar movimientos devastadores y utilizar seis tipos de elementos mágicos (las **Moon Stones**) para potenciar nuestras armas y poderes especiales.



Dreamcast



Los que tuvimos la suerte de asistir al pasado **Tokyo Game Show** y esperar una interminable cola en el gigantesco stand de SEGA, fuimos recompensados con una *Trial Version* del prometedor y primer RPG puro de la compañía para **DREAMCAST**. En la elaboración de esta súper producción de SEGA, conocida en su etapa de desarrollo como **PROJECT ARES**, han participado parte del staff de los **PHANTASY STAR** y de otras joyas legendarias como **DRAGON FORCE** o **SAKURA WARS**. Para

SUPER Information

TIPO	RPG
COMPAÑIA	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA
FORMATO	GD-ROM
VERSION	JAPÓN VERANO 2000

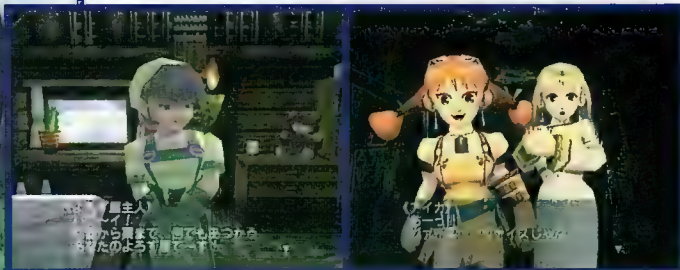
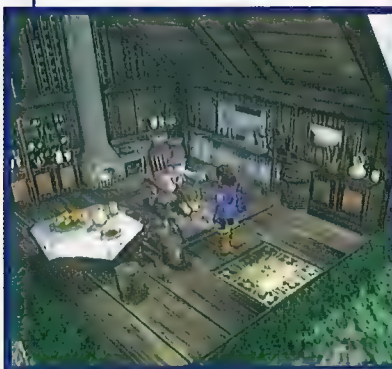
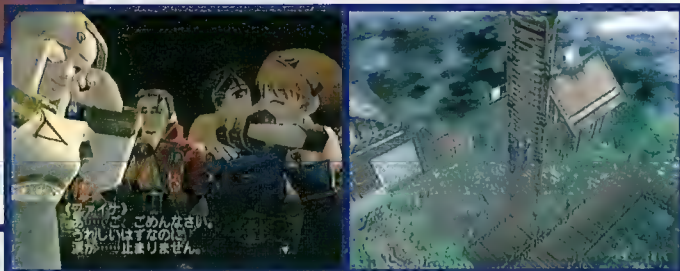
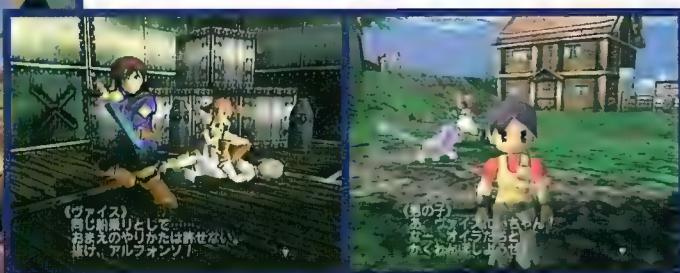
que os hagáis una idea de la magnitud del proyecto, y por compararlo con otra leyenda lúdica de SEGA como la saga **PANZER DRAGON**, se ha utilizado para grabar su épica banda sonora una orquesta formada por 41 músicos, diez más que en los **PANZER DRAGON**. Pero **ETERNAL ARCADIA** es algo más que nombres y cifras, es el primer RPG puro y de entidad que va a aparecer en **DREAMCAST**, y por lo experimentado con esta *Trial Version* os puedo asegurar que estamos ante algo muy

grande y muy hermoso, como puede verificar el indiscutible *pedigree* de sus orígenes. El universo que da vida a este RPG está situado en el aire, en un planeta formado por numerosas islas flotantes, cada una con su cultura y geografía particular, y dominado claramente por un medio de transporte marítimo. Si, habéis leído bien, barcos volantes que sirven de conexión entre este «mar» de islas. Según fuentes de la propia SEGA, en el juego hay un total de seis mundos gigantescos de variada ambientación, un total de 80 barcos que podremos *customizar* a nuestro gusto y la posibilidad de llevar una tripulación de hasta quince piratas del cielo. Ya que hablamos de piratas, os diré que este universo aéreo-marítimo está formado por dos bandos muy diferenciados: los azules y los negros. Los malos y crueles obviamente

ARCADIA



Los poblados de **ETERNAL ARCADIA** han sido recreados con todo lujo de detalles. Cuando nos introduzcamos en las casas, la fachada se tornará transparente y mostrará su interior.



Surcar los cielos. Para trasladarnos de un lugar a otro en el aéreo universo flotante de **ETERNAL ARCADIA** utilizaremos todo tipo de embarcaciones flotantes. Este curioso entorno no evitará que cada cierto tiempo y sin previo aviso entremos en combate con otras naves. Este original mapa principal es uno de los aspectos más destacados del juego por la sobresaliente factura técnica con la que ha sido realizado. ¡Cuidado con los piratas del aire!

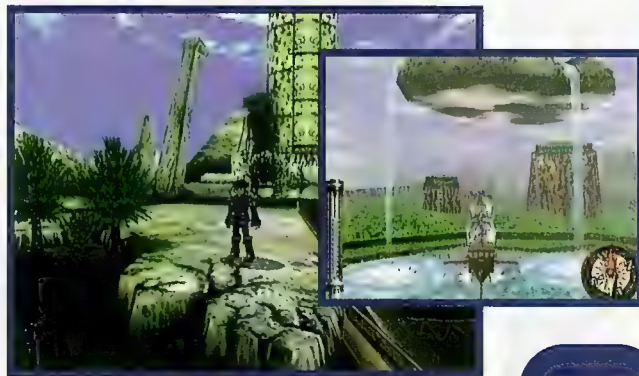
la nueva RPG generación

ETERNAL ARCADIA



corresponden a la parte negra, y son capaces de atacar a cualquier nave e incluso acabar con la vida de sus ocupantes, mientras que los azules (a los cuales pertenecen los protagonistas del juego Vyse, Aika, Fina y Gilder) sólo se dedican al abordaje de barcos de mayor potencial bélico por el mero placer de sentir el fragor de la batalla en sus carnes. **ETERNAL ARCADIA** posee todos los ingredientes de los **RPG** clásicos aunque potenciados argumentalmente con el tema de los barcos y las islas, y gráficamente por el soberbio potencial de **DREAMCAST**, que pone a nuestra disposición un entorno vectorial de gran belleza plástica muy en la línea de **GRANDIA 2**. Los ejemplos gráficos más sorprendentes de **EA** están protagonizados por los magníficos poblados repletos de vida y animación, el no menos impresionante mapa principal que surcaremos con nuestra aeronave y los espectaculares efectos visuales

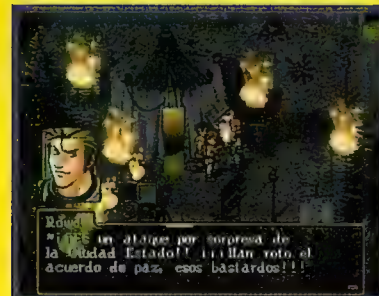
de las magias en los combates. Pero todo eso y mucho más lo descubriréis cuando caiga en mis manos y pueda mostraros en todo su esplendor el primer gran **RPG** de **DC**, que tendrá el placer y honor de disputarse el podio con **GRANDIA 2** de **GAME ARTS** y poco después con **PHANTASY STAR ONLINE**. La batalla se nos antoja fascinante. Por cierto, saldrá en Septiembre en **EE.UU.** y posiblemente antes de Navidad en toda **Europa**.



Este es uno de los escenarios que permite visitar la Trial Version de **ETERNAL ARCADIA** que tuvimos la oportunidad de conseguir en el **Tokyo Game Show**.



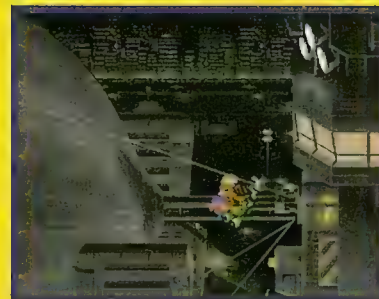
Además de los combates protagonizados por Vyse, Aika y Fina en **ETERNAL ARCADIA**, también tendrán lugar intensos enfrentamientos entre barcos en los que tendrás que controlar y dosificar a la perfección tu batería de cañones.



VANDAL HEARTS II Y SUIIKODEN II ESTARAN EN CASTELLANO.

cuando todo parecía indicar que estas dos segundas partes iban a salir en España en inglés, **KONAMI** nos ha confirmado que aparecerán en pocos días totalmente traducidos al castellano. Aquí una muestra.

■■■



WORKING DESIGNS Y ARC THE LAD.

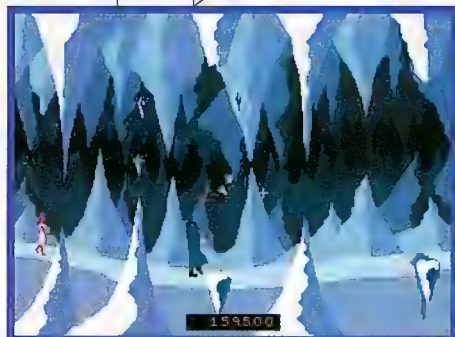
Tras la inminente aparición de **VANGUARD BANDITS** y la segunda parte del mítico **LUNAR**, esta compañía lanzará en septiembre la trilogía **ARC THE LAD** en un lujoso estuche de 6 CDs, un elaborado manual, una pequeña guía y alguna sorpresa más.

NOTICIAS ■ NOTICIAS

Salas de máquinas

Coordinado por J.C. MAYERICK

no ha sido uno de los mejores juegos de todos los tiempos, pero sí ha sido uno de los juegos más carismáticos de cuantos han pasado por los salones recreativos. **CROSSBOW** era un extraño invento que ha logrado permanecer en la retina de todos nosotros.



En 1983 ya se veían por los salones recreativos pequeñas maravillas (convertidos hoy en clásicos) como **COMMANDO**, **ELEVATOR ACTION**, **SPY HUNTER**, **TRACK'N FIELD** o el mismísimo **MARIO BROS.** Títulos que han pasado a la historia por su condición de juegos innovadores y que en su día debieron enfrentarse al inesperado éxito de una **COIN-OP** como **CROSSBOW**, que llamaba la atención por la extraña configuración del mueble y por la curiosa ballesta que lo presidía. Programada por **EXIDY** (abreviatura de **EXcellence In DYnamics**), **CROSSBOW** era un sencillo shoot'em-up en el que el jugador debía limitarse a «cubrir» a los personajes protagonistas en su viaje de un extremo a otro de la pantalla. Sólo con que uno de ellos llegase con vida, el jugador tenía la posibilidad de pasar a la siguiente pantalla. Si salvaba a un número

El sello de EXIDY. Hasta el lanzamiento de **CROSSBOW**, la compañía norteamericana programó algunos clásicos como **VENTURE** (1981) o los inolvidables **CRASH** (1979) y **CIRCUS** (1977). Tras el filón descubierto con **CROSSBOW**, **EXIDY** programó innumerables shoot'em-up, algunos realmente curiosos, que recogemos casi en su totalidad junto a estas líneas.



▲ Muy parecido a **CROSSBOW**, puesto que, como en éste, había que escoltar al sheriff en la búsqueda de unos peligrosos delincuentes. Gráficamente mejoraba bastante lo visto en **CROSSBOW**.

▼ El último de los títulos de este tipo programado por **EXIDY** era **WHO DUNIT**, el juego más extraño e incomprensible de cuantos dicha compañía creó.



CROSSBOW

considerable de ellos, un nuevo amigo se unía al equipo, pudiendo llegar a un máximo de ocho personajes. Gráficamente, **CROSSBOW** era un juego bien dotado para la época, aunque era el sonido, con un gran repertorio de digitalizaciones, el aspecto que más contribuía a crear ese ambiente de misterio que le caracterizó.

SUPER Information

COMPañIA	EXIDY
AÑO	1983
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	8 PANTALLAS

Crossbow contaba con ocho niveles diferentes, pero lo más importante es que el jugador podía elegir, después de cada nivel, el camino que deseaba continuar.





▲ EXIDY empezaba a variar el desarrollo de sus juegos, incluyendo opciones avanzadas en el desarrollo, como la posibilidad de atacar objetivos. De nuevo, había que «cubrir» a los protagonistas.



▲ Por primera vez EXIDY se olvida de dotar de «argumento» a sus juegos. CRACKSHOT es una simple sucesión de pruebas diferentes entre sí. Prácticas de tiro, máquinas tragaperras... En fin, de todo.

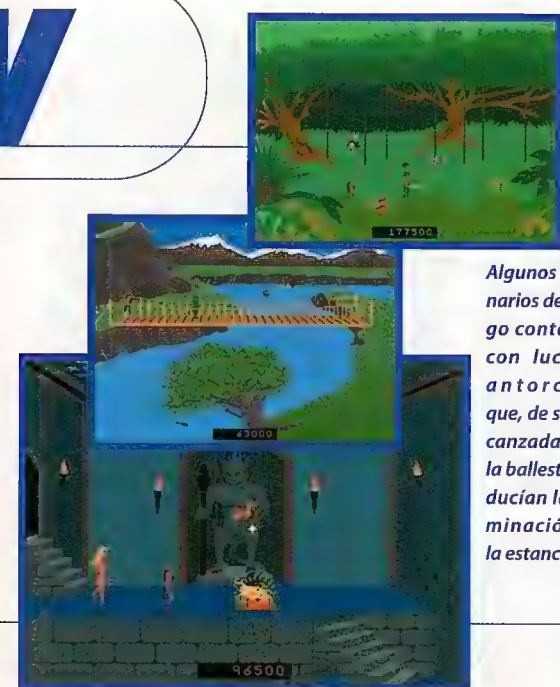
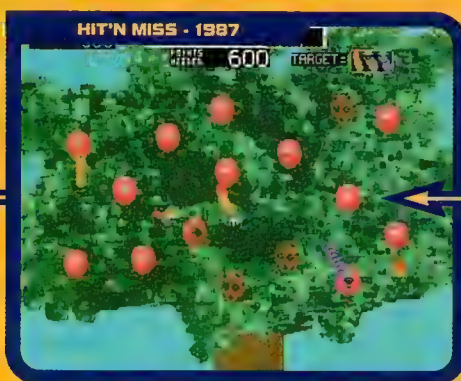


▲ Éticamente incorrecto y de una violencia que hoy pondría los pelos de punta a más de uno. Un clásico para los amantes del Gore que gusten de la carnicería pura y con cierto sentido del humor.

▼ ¿Os imagináis un juego de póker que se juega con pistola en mano? Pues eso es SHOWDOWN, un juego en el que las partidas acaban en duelo.

▼ Como en CRACKSHOT, HIT'N MISS era un compendio de pruebas sin relación alguna. Eso sí, en alguna de ellas era necesario «pensar» antes de tirar.

▼ Tres años tardó EXIDY en programar el deporte que mejor se adaptaba a sus COIN-OP: el tiro. Tiro al plato, tiro al pato... Vamos, tiros de todos los tipos.



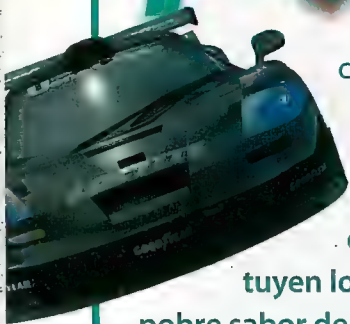
Algunos escenarios del juego contaban con luces y antorchas que, de ser alcanzadas por la ballesta, reducían la iluminación de la estancia.



Versiones. COMMODORE 64, ATARI 2600, ATARI 7800 y COMPATIBLES PC fueron las únicas versiones «oficiales» de CROSSBOW. AGCI, la compañía americana que contaba con los derechos de los juegos de EXIDY, programó CROSSBOW para NES, pero nunca llegó a comercializarlo (diseñó incluso la carátula).

Junto a estas líneas podéis ver una pantalla de aquella versión inédita.

a pie de pista a pie de pista

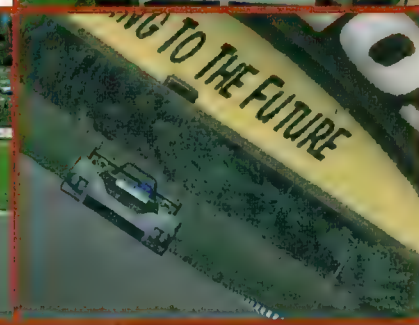


Coordinado por **J. ITURRIOZ**

El mundo del automovilismo regresa a **DREAMCAST** con una de las pruebas con mayor solera del calendario automovilístico, las **24 horas de Le Mans**. El original sistema de competición y la incorporación de vehículos reales, constituyen los principales puntales de un programa que intenta quitar el pobre sabor de boca dejado por la versión para los 32 bits de SONY.



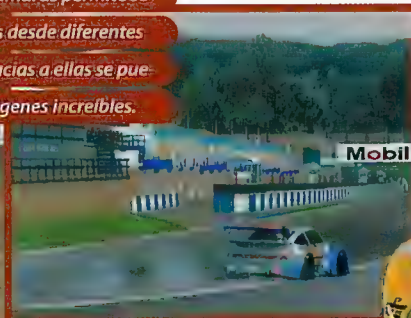
Las 24 horas de Le Mans constituyen la modalidad estrella del juego. Junto a ella se incorporan otras pruebas de resistencia divididas en diferentes pruebas, dos de ellas en Cataluña.



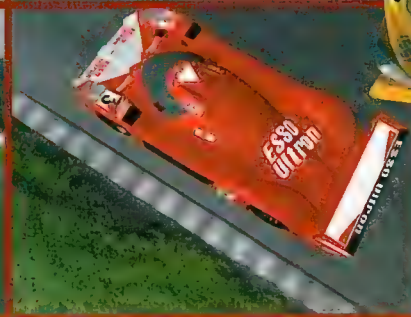
LE MANS 24 H

Dreamcast

La variedad de cámaras permite seguir las carreras desde diferentes perspectivas. Gracias a ellas se pueden lograr imágenes increíbles.

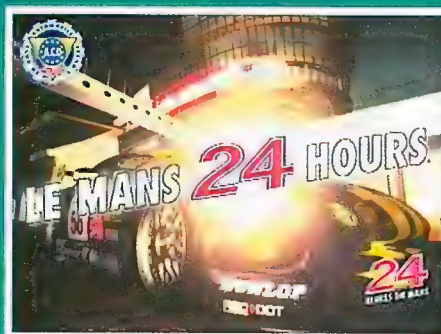


Se reproducen carreras en las que aparecen en la pista 40 coches de forma simultánea. En las mismas pueden participar hasta 4 jugadores.

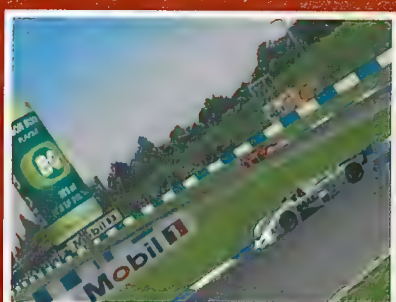
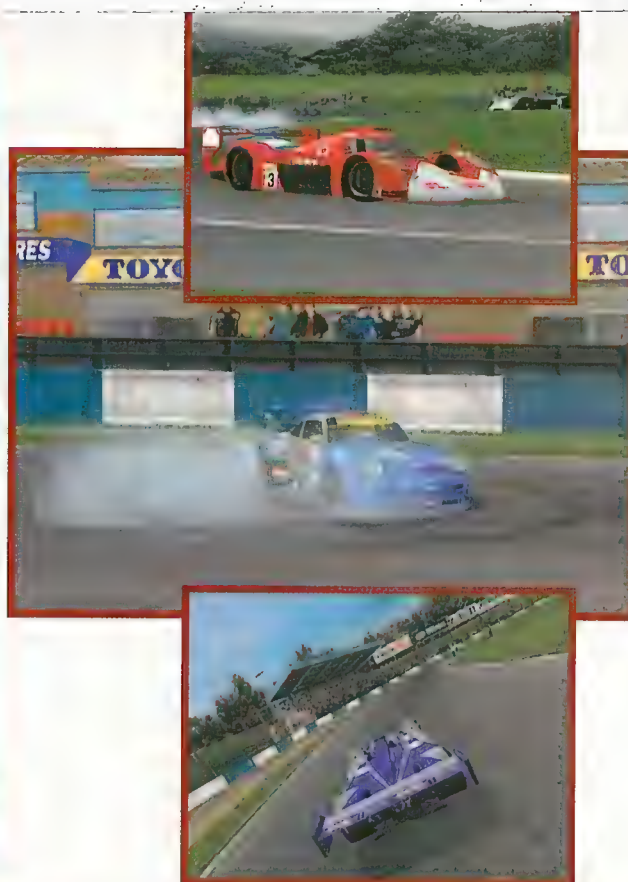


Los vehículos incluidos en el juego son reales. Según sus características técnicas se encuentran divididos en dos categorías (prototipos y GT).





Versiones. Dejando a un lado la recreativa WEC Le Mans, la primera aparición de la famosa competición en el mundo de los videojuegos ha tenido que esperar hasta la llegada de la versión de **Le Mans 24 Hours** para **PLAYSTATION**. Junto al citado programa, de una calidad más que discreta, **INFO GRAMES** tiene en la rampa de lanzamiento la versión para **GAME BOY COLOR**. A la vista de lo que hemos podido comprobar, los usuarios de la portátil de **NINTENDO** van a tener más suerte ya que, tanto el apartado gráfico como en el de la jugabilidad, lo convierten en uno de los mejores títulos en su género.



OURS

No hace mucho tiempo desde que **INFO GRAMES** lanzó al mercado **LAS 24 HORAS DE LE MANS** en su versión para **PLAYSTATION**. El programa buscaba recoger el sabor de una de las pruebas automovilísticas que mayor expectación levanta en el panorama mundial. Sin embargo, aunque las pantallas estáticas hacían concebir esperanzas de estar ante un gran programa, en movimiento el resultado era bastante mediocre. Tras unos meses de trabajo, los programadores de **INFO GRAMES** han tenido que esforzarse para pulir defectos y, aprovechando la mayor capacidad de **DREAMCAST**, rehacer todo el trabajo en busca de un programa competitivo. Para ello cuentan con los mismos elementos de partida, entre los que se incluyen todo tipo de licencias oficiales. Así, están presentes los coches reales, divididos en varias categorías, que habitualmente participan en esta prueba (entre los mismos se encuentran modelos como **Toyota GT-One** o el **BMW V12 LMR**). Otro de los alicien-

tes, y el aspecto más original del juego, es la reproducción del sistema de competición de la prueba francesa. En la misma, el vencedor es el piloto que consigue dar el mayor número de vueltas en 24 horas. Además, aparecen recogidos otros modos de juego entre los que está previsto incorporar la posibilidad de que hasta cuatro jugadores participen de forma simultánea. En cuanto al apartado gráfico, la espectacularidad salta a

la vista, con los magníficos coches reproducidos mediante más de

2.500 polígonos. La duración de las carreras permite que las competiciones se disputen de día y de noche, haciendo que los cambios de luminosidad se conviertan en otro aspecto más para beneficiar a la espectacularidad visual. La gran incógnita es si los 60 fps con que se mueven los coches son suficientes para superar las deficiencias que presentaba la versión para **PLAYSTATION**.

SUPER
Information

FORMATO: GD-ROM
PRODUCTOR: INFOGRAMES
PROGRAMADOR: INFOGRAMES



línea directa

Coordinado por **DOC**

Tras asistir al **E3**, algo que quedará grabado en mi memoria eternamente, me siento aún más capacitado para mostráros el camino hacia el templo de la «sabiduría». Por cierto, sigo analizando vuestras sugerencias y opiniones sobre la sección sobre *beat'em-up*.

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupo-zeta.es o a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc**.

noticia de **VIRTUA FIGHTER 4**?

4) ¿Para cuándo **SHENMUE CHAPTER 2**?, ¿la versión **PAL** saldrá traducida y/o doblada?

Carlos García Álvarez, Badalona (Barcelona)

Pues por aquí muy bien, Carlos.

A ver si puedo ayudarte con mis respuestas:

1) Como puedes observar por la portada de nuestro suplemento, el próximo **MGS** saldrá para **PLAYSTATION 2**.

2) No he tenido la oportunidad de jugarme ninguno de los tres, pero por las posibilidades, me quedo con **PHANTASY STAR ONLINE**.

3) Lo más parecido que vimos en el **E3** fue **SONIC SHUFFLE**, un divertido *party game*. De **VIRTUA FIGHTER 4** no hay nada de nada.

4) Del capítulo 2 de **SHENMUE** no se sabe ni fecha, ni argumento ni nada. Con respecto a la versión **PAL** de **SHENMUE**, si **SEGA** es capaz de doblar juegos como **VIRTUA STRIKER** o **CHU-CHU ROCKET**, sería todo un contrasentido si el juego termina saliendo en inglés.



¿MGS PARA DC?

¿Qué tal **Doc**? ¿Cómo va por la redacción? Ahí van mis dudadillas del mes:

1) ¿Está **KONAMI** trabajando en un **METAL GEAR SOLID** para **DREAMCAST**?

2) ¿Cuál es el mejor de estos tres: **GRANDIA 2**, **ETERNAL ARCADIA** o **PHANTASY STAR ONLINE**?

3) ¿Se sabe algo de **SONIC 2000**?, ¿y tienes alguna

¿PARA CUANDO PS2?

¿Qué tal «requeteDoc»? Tengo unas peasso de dudas para ti:

1) ¿Tiene **CRAVE** pensado distribuir más juegos de **SQUARE**?

2) **PS2**, ¿cuándo y cuánto? ¿Vendrá acompañada de buenos **RPG** o pasará igual que con **PSX**?

3) ¿Crees que merece la pena comprarse juegos de **PSX** una vez tenga **PLAYSTATION 2**?

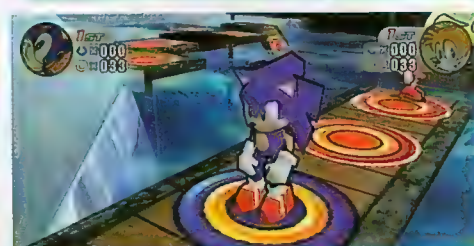
4) Para ti, ¿cuáles son las mejores bandas sonoras de los juegos de **PSX**?

Javi «Zinedine Talega», Sevilla

Muy «requetebien». A ver:

1) Por ahora **VAGRANT STORY**, **PARASITE EVE 2** y **FINAL FANTASY IX** para **PSX** y **THE BOUNCER** para **PS2**.

2) **SONY** sólo ha confirmado el lanzamiento en **USA**, el 26 de octubre y a un precio de 299 dólares (entre 50.000 y 60.000 pts).



TERMOMETRO

CALIENTE

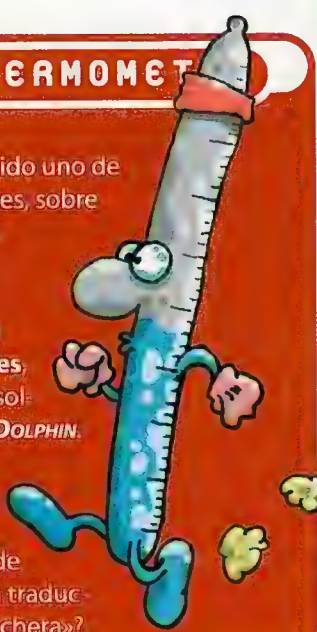
El **E3** de este año ha sido uno de los más impresionantes, sobre todo gracias a **MGS2**.

TEMPLADO

Una vez más, y tras el evento de **Los Angeles**, **NINTENDO** sigue sin soltar prenda de **GBA** y **DOLPHIN**.

FRÍO

¿Por qué juegos como **METAL GEAR SOLID** de **GAME BOY** poseen una traducción tan «cutre-salchichera»?



Tras el E3, todos sus asistentes han coincidido en que Metal siendo una rolling demo, fue el mejor juego de la exposición.



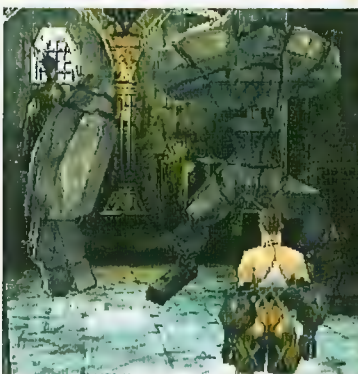
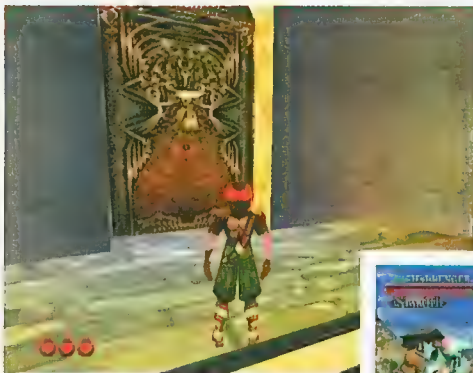
JUEGO ON-LINE

lo más parecido es SHADOW OF FATE, para PS2.

3) Aún no se sabe ni el precio de la consola, así que de los juegos, ni idea.

4) Pudimos ver una versión prácticamente final en el E3, así que no creo que tarden mucho.

5) Por ahora, sólo para DREAMCAST.



¿Qué tal Doc? Tengo una DREAMCAST y unas cuantas preguntas:

1) ¿Saldrá Turok 3 para DREAMCAST?

2) ¿Cuáles son los próximos títulos de NAMCO para DREAMCAST?

3) ¿Para cuándo CASTLEVANIA RESURRECTION?

4) Aparte de CHU-CHU ROCKET, ¿a qué otros títulos se podrá jugar a través de Internet?

5) ¿Sacarán COLIN McRAE 2 o TOCA 3 para DC?

Agustín Martín, S/C de Tenerife

Muy bien, Agustín. A ver si resolvemos esas preguntillas:

1) Al igual que la anterior entrega, será exclusiva para N64.

2) En el E3 no vimos nada, aunque tampoco creemos que no vayan a sacar ningún juego en DC.

3) Ahora mismo el proyecto está suspendido indefinidamente.

4) La inmersión total de DREAMCAST en el terreno On-Line comenzará con el gran QUAKE 3.

5) Por ahora, dichos títulos sólo aparecerán para PLAYSTATION.

3) Teniendo en cuenta que seguirán sacando juegos y que, encima, podrás verlos mejorados, no es una mala opción.

4) Bufff, pues CASTLEVANIA X, WILD ARMS, TEKKEN 3, CHRONO CROSS, BEATMANIA...

KISS ME!

¡Hola! ¿qué tal? El motivo de la presente carta es hacerte estas preguntillas:

1) ¿Sabes algo de un juego llamado Kiss PSYCHO CIRCUS?

2) La segunda parte de SILENT HILL, ¿saldrá para PSX o para PS2?

3) ¿Es cierto que los juegos de PS2 saldrán por unas 12.000 pesetas?

4) ¿Cuándo se decidirán a sacar para PSX el retrasadísimo RAYMAN 2?

5) ¿Saldrá PRINCE OF PERSIA 3D para PLAYSTATION o PS2?

Fco. Javier Carrillo Rodríguez, Madrid

¡Holas! Si te vas a poner así de serio, aquí tienes las correspondientes respuestas:

1) Que yo sepa, PSYCHO CIRCUS no es ni más ni menos que el nombre que han dado a su última gira el grupo Kiss.

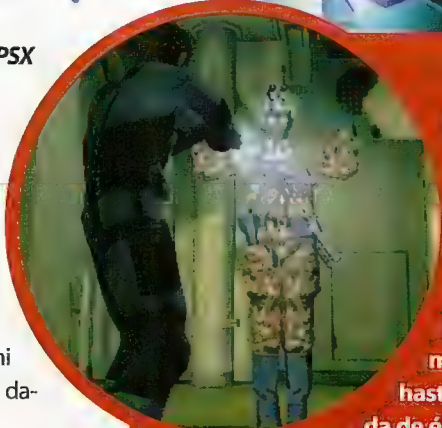
2) De segunda parte aún no se sabe nada, pero



CARTA DEL MES

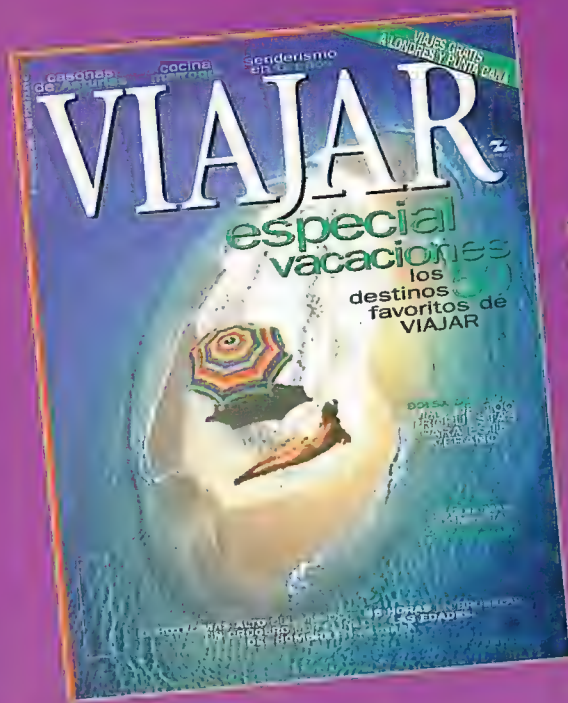
Os escribo esta carta porque últimamente me molesta mucho vuestro trato «especial» hacia PS2. Este mes, sin ir más lejos, vendéis la revista con otro suplemento más de PS2, y encima ¡analizando los juegos de Japón! ¿Por qué no sacasteis suplementos así cuando apareció DREAMCAST? Otro ejemplo: MGS de PSX. Durante 4 o 5 meses estuvisteis publicando previews y más previews. Sin embargo, a juegos como ZELDA sólo le disteis 3 páginas. SOUL CALIBUR, considerado hasta hoy el mejor juego de lucha, y no habéis hablado casi nada de él. Y el colmo son esas 8 páginas dedicadas a TEKKEN TT.

Daniel Ruiz Palma, Irún (Guipúzcoa)



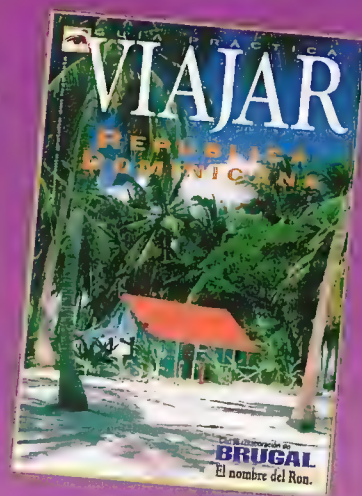
N. de R.: Para disipar de una vez cualquier tipo de duda sobre este tema, sólo os diremos que se ha hecho con PS2 lo mismo que en su día se intentó hacer con NINTENDO 64 y DREAMCAST. Por cierto, TEKKEN TAG TOURNAMENT, por mucho que os empeñéis, posee más personajes, más movimientos, más detalles, más efectos y mejores gráficos que SOUL CALIBUR.

al Gear Solid 2, aún
ción americana.



VIAJAR te regala la guía más completa de la República Dominicana

Este mes de junio, la revista VIAJAR te regala una completa guía de cien páginas de la República Dominicana, realizada con la colaboración de Ron Brugal. Playas, merengue, fiestas, direcciones, todo lo que te ofrece el paraíso del Caribe lo encontrarás en esta guía. Y, además, en el especial vacaciones de VIAJAR, te esperan más de 100 propuestas para este verano y viajes gratis a Punta Cana (República Dominicana), San Juan de los Ríos, San Cristóbal y Villa Trujillo.



Llega la muñeca de Super Mini. ¡No te la pierdas!

Con la revista de mayo, te vas a llevar una gran sorpresa. ¡Por fin, llega la muñeca de SUPER MINI! A partir de ahora, podrás llevar siempre contigo a la simpática protagonista de nuestras páginas. ¡No te la pierdas! Sólo la encontrarás en este número. Además, en la revista te ofrecemos un divertido reportaje para preparar un fin de semana genial con tu mejor amiga, un montón de concursos que te encantarán y entrevistas con las estrellas musicales del momento: los Hanson y Mónica Naranjo.



Con WOMAN consigue el bikini de la temporada



Con el número de junio, llévate un bikini con el que podrás lucir tipazo durante todo el verano. Tienes cuatro colores para elegir el que más te gusta. Además, la «supertop» Cindy Crawford nos explica cómo es su nueva vida, cambiamos el «look» de cinco de nuestras lectoras, te descubrimos a las españolas que están revolucionando el mercado laboral y te presentamos toda la moda baño para los próximos meses.



ESTE MES RECOMENDAMOS...

Este mes consigue con **YOU** un bikini reversible



Y tendrás 4 bikinis en 1. Además, puedes escoger entre cuatro combinaciones de colores: rosa con frambuesa, lila con caqui, turquesa con azul marino, y negro con naranja.

En **YOU** encontrarás también un especial belleza con todas las pistas para lucir el bikini este verano y entrevistas a actores, cantantes y deportistas cañón. Descubrirás cómo aprovechar el verano para hacer amigos, de qué cosas es mejor no hablar con tu chico, los trabajillos que se pueden hacer durante las vacaciones, todo lo que debes saber sobre el uso de taponnes y muchísimo más. Y sólo cuesta 495 pts. ¡No te lo pierdas!



¡Compíte en los mejores rallys con **CNR**!

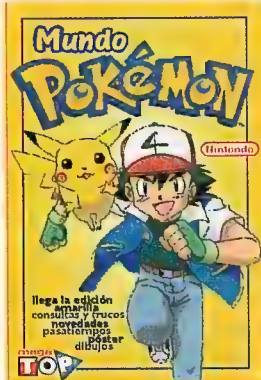
Ahora te puedes hacer con uno de los mejores simuladores de carreras: Rally 2000. Este exclusivo CD-ROM, con cinco circuitos pertenecientes al Campeonato Mundial de Rallyes, permite escoger entre ocho modelos diferentes de coches, personalizar el entorno 3D según la potencia del ordenador y elegir entre varios tipos de carrera, nivel de dificultad (e incluso jugar en red! ¡Nunca has visto nada igual!

Además, en el número de junio de **CNR** te ofrecemos la guía más completa para tu tiempo en verano, seleccionamos los mejores equipos de audio portátil, explicamos qué ocurre con las patentes de genes, cómo superar un examen, qué hacer para evitar fraudes al comprar piso y cuándo conviene viajar solo o con agencia. Y también, la mejor moda de playa, los secretos del beso, los últimos cambios de marejadas, dudas en bicicleta y mucho más. ¡No te quedes sin él!



Mega Top, con un nuevo video de Pokémon

La revista MEGATOP dedica este mes un amplio reportaje a Lara Croft y a la película en la que la actriz Angelina Jolie dará vida a este popular personaje de los videojuegos. El número de junio también incluye entrevistas con los grupos musicales Melon Diesel y Hanson, y te desvela los secretos de la espectacular película Gladiator y de los nuevos films y documentales sobre dinosaurios. Además, la revista te ofrece las últimas novedades en videojuegos, trucos para navegar por Internet, así como un nuevo número del suplemento Mundo Pokémon, que dedica un amplio reportaje a la edición amarilla del videojuego para Game Boy. Megatop lleva este mes un nuevo video Pokémon, con trucos, información sobre la edición amarilla e imágenes de los nuevos episodios de la serie de dibujos animados que emitirá Fox Kids. ¡Todo por sólo 495 pesetas! Además, la revista te ofrece el balón promocional oficial de la Eurocopa 2000, como venta opcional, por sólo 1.495 pesetas más.



ESTE MES RECOMENDAMOS...

internecio

internecio

Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**.

Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

El ataque internecios sigue en lo más alto

Buenas **SUPERGOLFO**. Ya no lo aguanto, se está produciendo un guerra de seres patéticos en **INTERNECIO** y yo sin meter cizaña. Y es que después de ver la foto del eslabón perdido y «escojonarme» media tarde de él, tenía que decir algo al respecto:

- 1) Una de las razones principales por la que me he dignado a escribirte ha sido la aparición de un sujeto llamado **MOONLIGHT**. No quiero faltar a esa «bellísima» persona, nadie se puede meter con alguien



PK2 O KK. Macho tus cartas me llegan con meses de retraso... Por cierto, añade unos cuantos ceros a tus 5 duros, tacaño. A ver quién se atreve a mandarme un billetito.

Remind me later. Mándame la foto pero con más calidad, que eso no puedo publicarlo. Tu carta no ha estado mal, sinceramente...

Gases y Aquitep... Pues os aconsejo que si debéis enviarme una foto real, no la payasada de este mes.

Grij & Der. ¿Y esa cruzada de defensa al necio? Menos fomentar la defensa y pasa al ataque global (a mi incluido) demostrando que eres un gran necio. Y tranquilo, seguro que **MOONLIGHT** se sabe defender solito, aunque sea a mordiscos (por cierto, espero su respuesta).

por su aspecto. ¿Qué digo? Tío, eres lo más feo que he visto en mi miserable vida, y créeme, he visto mucha gente horrosa, pero entre tú y la hija de **MÉDICO DE FAMILIA**, sois auténticos cimborrios mutantes salidos del mismísimo inferno... pero seguro que eres simpatiquísimo.

2) Quería agradecerte, **SG**, que a raíz de las fotos que salieron en **INTERNECIO** pude crear unos carteles para un programa de radio local. Puse las tres fotos y llamaron tanto la atención que ahora nos escucha gran parte de **Ferrol** y comarca. Sobre decir que la cara de **MOONLIGHT** está colgada por todo **Ferrol**, junto a la **MEGACERDA** y **PRINCESS BABY**, otros elementos dignos de elogio. Comprenderás lo que te digo cuando veas el cartel.

(Nota del **SUPERGOLFO**: Es cierto, me ha enviado el cartel y no miente. Es un cartel publicitario con los caretos de los necios a modo de terroristas buscados por la policía)

3) ¿Cuántos años tiene la **JAMON-SETA**? Mi abuela 83 y le veo mejor aspecto. Sus comentarios no me hacen gracia, ¿es eso algo malo? De los de «**MOONLIGHT**» ni opino, porque ya es increíble el hecho que sepa escribir.

4) Dios mío, una de las mujeres más horripilantes del planeta encima de una moto. «**PRINCESS BABOSA**», consagrada como la prometida de «**MOONLIGHT**». Mandaré foto... algún día.

Javier «Goreman», Ferrol (La Coruña)

GOLFOMENSAJES

Héctor Sancho. Pues sí, has mejorado el dibujo. Lo pongo en la nevera para sucesivos meses. Vas por el buen camino.

Ainoha Ruiz. Me llegó tu carta cuando ya tenía seleccionados los dibujos. Los guardo el tuyo y espero tu foto en tanga de cuero.

María Jesús Arigata. Pues sí **THE EVA** me mandó su foto, a mi no me llegó nada de nada. Dile que mande otra (en tanga, as usual, para la próxima «necioteca»).

Yeti Simpaticón. Se nota que te has escrito la carta en dos minutos, so vago. Cúrratela un poco y deja de preguntar por mí, que les tienes totalmente fritos. Y estudia algo, necio.

Eduardo Martínez. No he podido publicarte el dibujo, pero mando tus saludos a **PANIAGUA** y **LAURITA PÉREZ**.

Y al resto... Un capón por vuestra colaboración y romperos algún hueso este mes.

TOP NECIO

Oscardado Predator

3 CN 1: ROSARIO-ROSAURA-ROSENDO

El Yeti simpaticón

UNO, GRANDE Y LIBRE DE CEREBRO

Macrogolfo

POR SU DIBUJO DE ESTE MES

Juanjo el de Urioste

POR SU FIDELIDAD MENSUAL

El culo de Javi

BORDO, PELUDO Y OLOROSO

Amigos y babosos necios. Heme aquí publicando una carta de ataque atroz entre necios, con el gozo que eso me produce, pero con cierto sentimiento de injusticia ya que el mozo en cuestión no ha enviado foto. Sin enviar foto es fácil reírse del mal ajeno, es sencillo ridiculizar al prójimo... ¡Pues os fastidiáis! **GOREMAN** es un cobarde lamentable, pero os merecéis esto. Quiero guerra, así que preparad las respuestas los ofendidos. Demostrad lo que habéis aprendido en estos años.

- 1) Teniendo en cuenta que en tu casa no tienes espejos, puede que sea cierto. Pero vaya, la hija de la de **MÉDICO DE FAMILIA** es Miss Universo al lado de mis necias (salvo alguna que conozco y que está de rechupete y que he degustado con fruición).
 - 2) Pues vaya, si a raíz de esto he conseguido que más gente pueda comprobar cómo hacéis el ridículo en las ondas tus amigos gays y tú, pues nada, a seguir. Eso sí, te pasaste al elegir a **PRINCESS BABY**, no sé si tus conciudadanos están preparados para un shock de tal magnitud.
 - 3) No sé cuántos tendrá, pero teniendo en cuenta que es colega de la **PRINCESS**, andará por los 18... Debe ser gracioso verlas por el pueblo, juntas de la mano, y la gente apedreándolas... Respecto a sus gracias, pues hombre, alguna vez ha estado mejor que otras, aunque últimamente parece que no se atreve a escribir... No me voy a meter más con el orang... digooo con **MOONLIGHT**, hasta que no me mandes tu foto.
 - 4) Pues macho, la verdad es que **PRINCESS** va de mal en peor. Reconozco que al principio me hacía gracia, releía sus cartas, incluso me creía eso que nos decía que estaba rica. Pero este mes, tras enviarme un parásito inguinal suyo (casi le da un infarto a la secretaria), la tengo atravesadilla. Tendrá que hacer muchos méritos si quiere que vuelva a abrir sus cartas.
- Nota del **SUPERGOLFO**: Debido al espacio sobrante, voy a iniciar la biografía de Oscar Predator, uno de los nuevos fichajes de **SUPER JUEGOS**: En el momento del nacimiento su madre creía que había dado a luz una fregona, pero al fin descubrió un ser con la mirada perdida al que llamaron **Oscar** «triple R» (Rosendo, Rosaura y Rosario). Un ordenador, un bote de pegamento y un cepillo marcaron su vida... (Continuará).

Adolfo, el gran hermano

Hola Golferas, ¿cómo lo llevas? No sé si lo sabrás, pero se acerca el verano. Lo suyo es que hagas culto al cuerpo si quieres que se te acerque algo con faldas sin tener que pagar, aunque lo más seguro es que después de ver tu lorza asesina huyan despavoridas a mis brazos (es que las vuelvo locas). Soy el necio con más sex-appeal.

1) Yo me presenté a **GRAN HERMANO** y no me seleccionaron (no entiendo por qué). Si metemos a varios de los necios (**MOONLIGHT**, **MEGACERDA**, **YETI SIMPATICON**, **PRINCESS BABY**, **LAURA PÉREZ**, **DOC**, **PETROL**, a ti y a mí... ¿qué parejas se formarían? ¿Quiénes serían los primeros en abandonar la casa? ¿Quién ganaría?

2) Mi novia me ha abandonado, ¿me recomiendas a alguna de tus necias para hacerla una exploración a fondo?

3) En una noche de marcha de la redacción, ¿quién es el que liga más? ¿Quién monta el mayor show? ¿Quién es el que pilla las tajadas más gordas?

4) ¿Practicar algún deporte de riesgo? Por cierto... participé en una tarde de piraguas con **THE ELF** y **THE SCOPE**, ¿te han dado detalles de esa experiencia?

5) **BRUNO** y **PEPO**, hace un par de meses, posaron con vestimentas deportivas... ¿van a compaginar sus artículos con pases de lencería?

6) ¿El **YETI** es así de feo o lleva careta? ¿Alguna noticia de semejante energúmeno?

Bueno, te dejo, que empieza el programa de la **Campos**.

Adolfo Pérez (Madrid)

Apreciado e isométrico **Adolfo**. Lamento contradecirte, pero mi físico es tan turgente como tu nariz. Mi única lorza sólo la conoce tu novia, que mientras haces el payaso entrevistando a la peña ella se dedica a hablar por mi micrófono. Que las vuelves locas, pero de espanto, no lo dudo, y lo de tu sex-appeal mejor me callo...

1) No te seleccionaron porque ya tenían loro. Parejas... vamos a ver. **PRINCESS BABY** se pegaría con su ventosa a cualquier cosa, viva o muerta, con lo cual tienes posibilidades (llévate repelente de cucarachas); **PETROL** se lo haría con **DOC**; **LAURA** me perseguiría; la **MEGACERDA** se uniría a **PETROL** y **DOC**; **MOONLIGHT** se iría a buscar al **YETI** para crear una nueva especie y yo, simplemente, me quedaría con las azafatas.

2) Pues vaya, yo creo que es difícil que el milagro se repita. Si Mrs. Potato te ha dejado por Mr. Zanahoria, lo mejor es que te busques un guante resistente y que tengas paciencia y reces.

3) **NEMESIS** es muy apreciado por las octogenarias. Los shows los monta **DOC** con sus gritos de perrilla pisoteada. Y tajadas ninguno (son gente seria), pero a **THE ELF** no le duran los cubatas.

4) Sí, cuando me lío con tu novia. Me contaron que eres más flojo que un cuesco de lombriz.

5) Dios, que jamás se les pase por la cabeza al narigón y al calvo con la mancha en la nariz.

6) Su última carta es lamentable, como él.

NECIOTECA

Favoritos **Historial** **Buscar** **Marcar de páginas**

Dirección: <http://www.internecio.com/>

1 **Adolfeto Cagayvete** El héroe de UNO PARA TODAS nos recuerda lo mal que está repartido el mundo. A Patricia le dieron una cara, y a Adolfo un micrófono... y mucha moral.

2 **Cyber-Yayo** El es el de la jarra. Un ejemplo de los efectos del alcohol en la juventud.

3 **El Yeti Simpaticon** nos demuestra que, además de feo, enorme y deforme no padece en silencio sus hemorroides. Terrible.

4 **«El Raska»** Triste estampa... Un larguirucho en la silla de Papá Pitufo tomando colacao.

5 **Petrol** Tiene esta cara de «pringao», se adivinan granos pajeros rodeando la boca y tiene mirada de tortugón depresivo. Me cae bien.

6 **Roberto Ruiz** combina un pantalón tipo dockers con una camiseta del Arsenal. Hortera.

7 **Gases y Aquitepillaoquitomato** Como dije, son dos perros gays de luto.

Enlace: <http://>

Begoña tiene roña

Aquí estoy otra vez para fastidiarte y solucionar tus problemas de relación con nosotras, las mujeres:

1) Si tuvieras que desnudarte, ¿por qué causa lo harías, para librarte de pagar a hacienda, para poder llegar a fin de mes, por una causa benéfica o porque te da la gana?

2) ¿Es cierto que en tu salto a la gran pantalla encarnarás a un obseso sexual y psicópata, como en la vida real?

2) ¿Eres tan atractivo como dices o en realidad eres más feo que un zombie con maquillaje?

3) ¿Cómo demonios tienes la lengua verde?

Aquí lo dejo. Que te aproveche esta apestosa misiva.

Begoña Andrés Magdaleno (Vizcaya)

Ya sé que esta carta no merece publicarse, pero es que **Begoña** me recibe en su alcoba una vez al año y tengo que tenerla contenta para que se cambie de ropa interior antes que vaya.

1) Pues me desnudo a diario y gratis. No como tú, que lo haces rodeada de cabinas.

2) Si no muestro mi cara en la revista... ¿crees que saldría en el cine? Me conocen pocos...

3) En serio, soy guaperas, paquetudo y chulazo.

4) Es que cuando me dibujaron tenía un lapo en la lengua, y no me dio tiempo a escupírtelo a la cara. Begoñita, vete duchando que voy.

LO MAS CALENTITO

POKEMON STADIUM

PVPR: ~~12.990~~
 Precio Alcoste: 11.490
 Descuento: 12%



MUSICA

LIBROS

DVD

VHS

INFORMATICA

ELECTRONICA DE CONSUMO

► JUEGOS CONSOLA

SOFTWARE PC

PERFUMES Y COSMETICOS

PAPELERIA

VINOS Y LICORES

REGALOS

PELUCHE

ESTAR A LA ULTIMA
EN JUEGOS
 TE COSTARA MUY POCO

www.alcoste.com
 Los más vendidos al mejor precio

SERVICIO URGENTE 4 H:
www.alcosteurgente.com
 (Madrid capital y Barcelona capital)

Atención al cliente: 902 50 52 54

ecuality
 www.ecuality.com

@ECE

acciona

BBVA

la Caixa

VISA

¿Necesitas algo más?

Game Boy Color de KONAMI



Konami GB Collection Vol. 3.

Cuatro clásicos de Konami en un solo cartucho.



F1 World Grand Prix II.

Todos los circuitos, pilotos y coches en tu bolsillo.



Metal Gear Solid.

El mejor juego de PlayStation llega hasta Gameboy.



Azure Dreams.

Cría monstruos y construye la aventura de tu vida.



c/ Oranse 34, 28020 Madrid. Fax: 91 5562835